

2x CD-ROM

PEŁNA WERSJA **ETHERLORDS** PL  
+ DEMO, PRZYDATNE PROGRAMY, PATCHE, TAPETY I INNE ATRAKCJE

# CLICK!

7.40 zł  
(W TYM 7% VAT)

GRY ▶ PRO

INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 1/2003



Przed premierą:

str.8 **Przeboje  
roku 2003**

W centrum uwagi:

str.22 **Syberia**

str.30 **Age of Mythology**

str.26 **The Fellowship  
of the Ring**

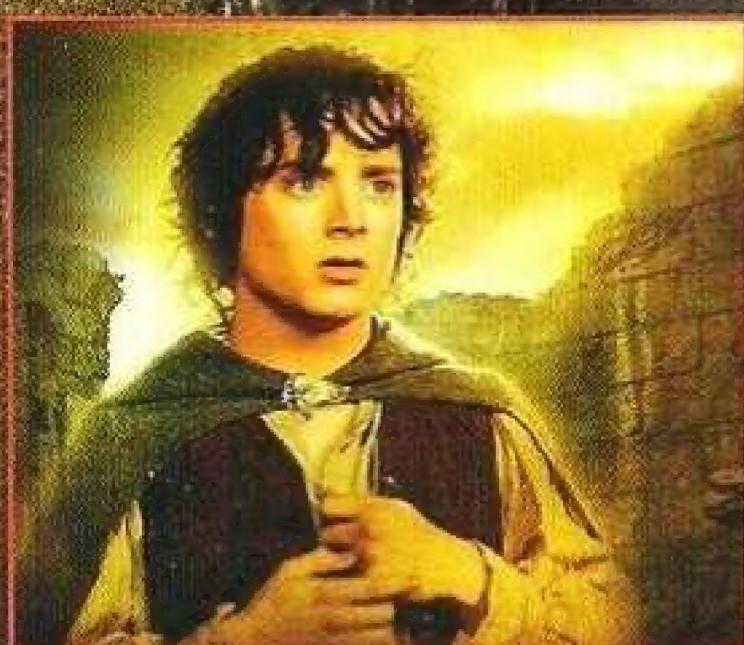
Na warsztacie:

str.62 **Składamy PC**

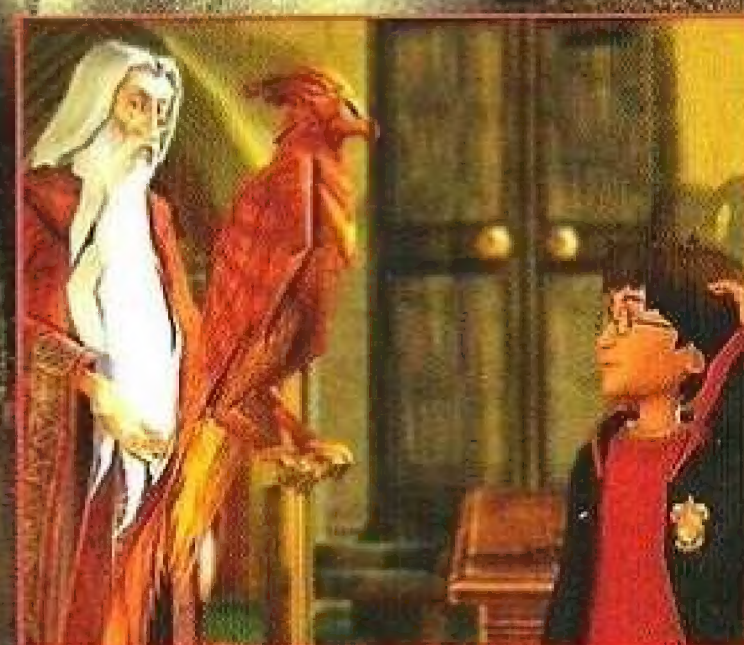
str.66 **Odtwarzacze MP3**



Hegemonia



The Two Towers (GBA)



HP i Komnata Tajemnic



Iron Storm



# TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

## ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę  
napisać jedno: jest bardzo dobra!

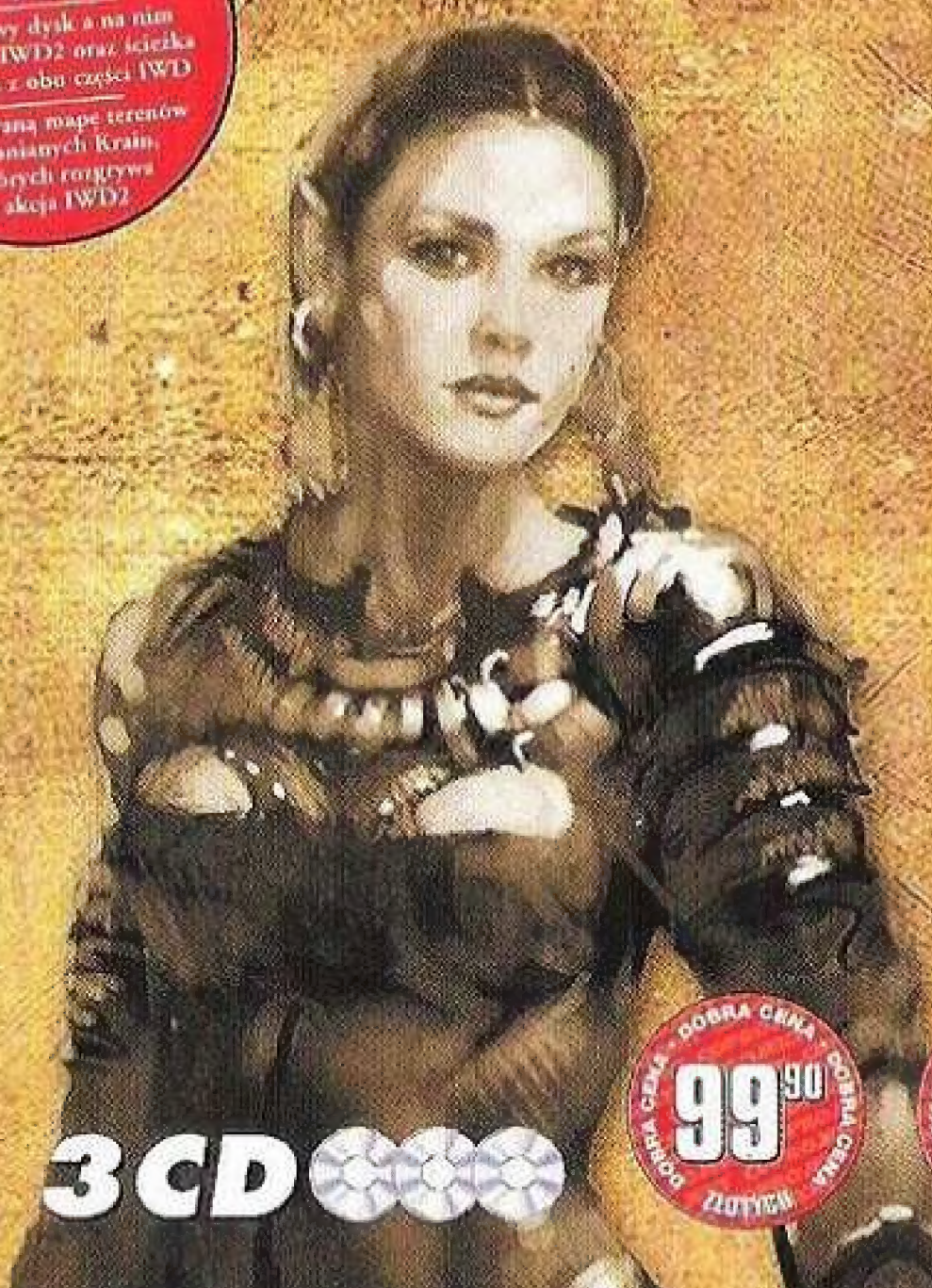
CD Action

„Icwind Dale II” jest taką grą, o której już  
przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie

[www.gry-online.com.pl](http://www.gry-online.com.pl)

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:

- Bonusowy dysk z dodatkami do IWD2 oraz ścieżką dźwiękową z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2



3 CD

DOBRA CENA  
99<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH

PROJEKT POLSKA WERSJA  
PL  
CD PROJEKT

Już w sprzedaży!

## Neverwinter Nights

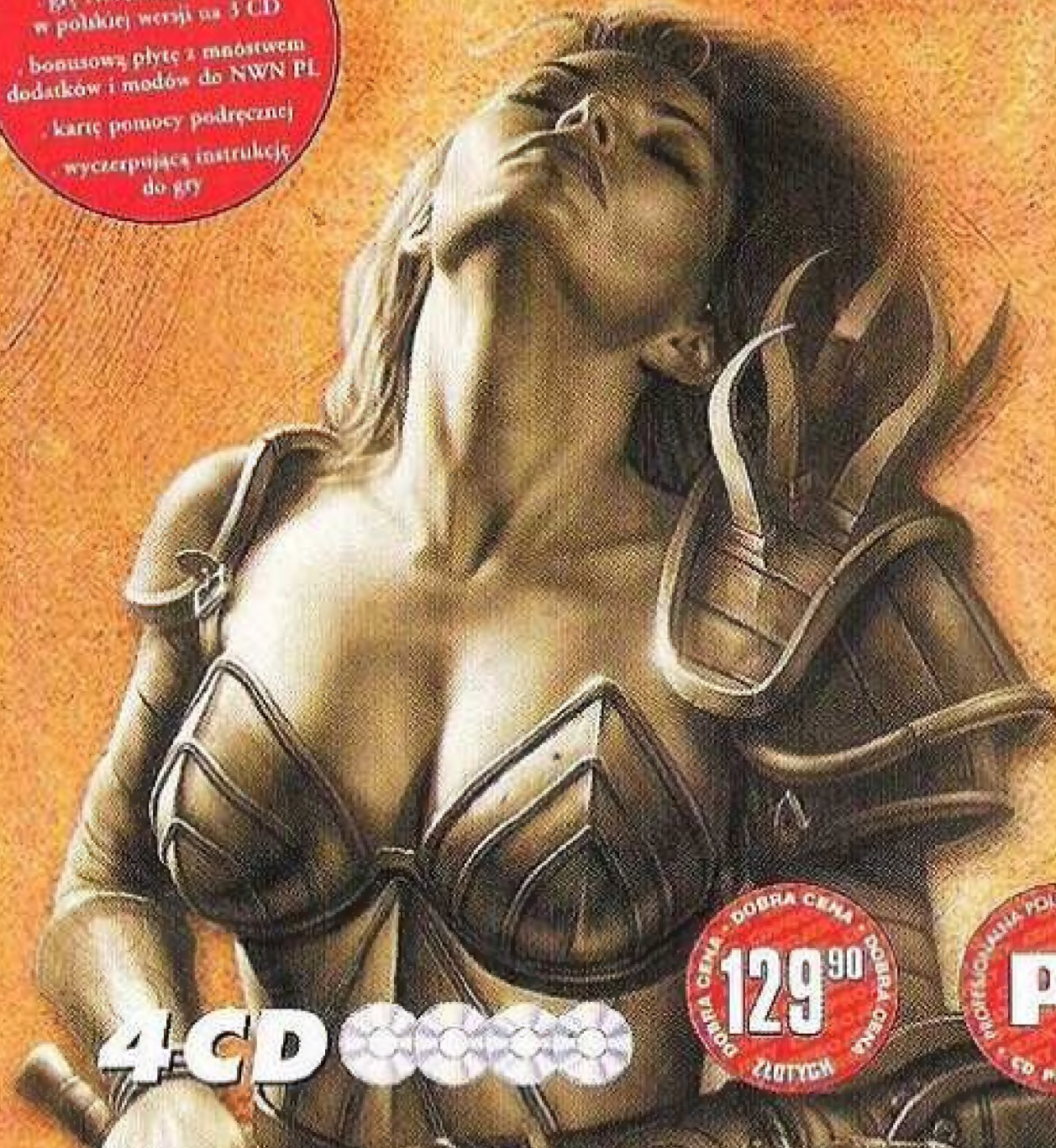
„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!”

CD Action

Najwyższa możliwa ocena 10/10

Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:

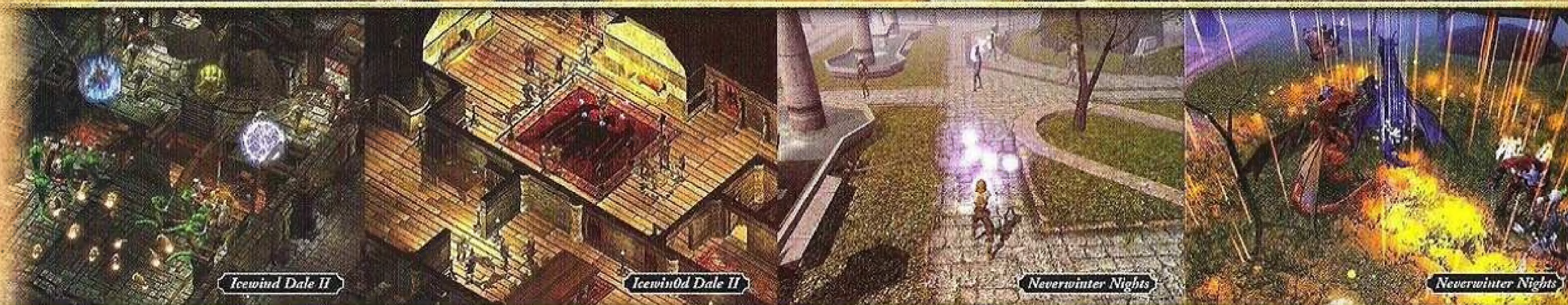
- grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej wyczerpującą instrukcję do gry



4 CD

DOBRA CENA  
129<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH

PROJEKT POLSKA WERSJA  
PL  
CD PROJEKT



Icwind Dale II

Icwind Dale II

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights

Podziwiał ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!



Advanced Dungeons & Dragons

BiOWARE  
INFINITY ENGINE



Dungeons & Dragons



BiOWARE  
CORP



ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, Infinity Engine, jest zastrzeżonym w latach 1999-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami firmowymi Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Singsen Corp. BioWare, Infinity Engine, jest zastrzeżonym w latach 1999-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine, oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Dungeons & Dragons, Dungeons Master, D&D, oraz znak Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# TRZY WIELKIE PRZYGODY.

Już w sprzedaży!

## The Elder Scrolls III MORROWIND

Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa” wersja językowa opracowana przez CD Projekt.

**WERSJA KINOWA**  
**KWESTIE MÓWIONE**  
**PO ANGIELSKU**  
**Z POLSKIMI PODPISAMI**

DOBRA CENA  
**99<sup>90</sup>**  
ZŁOTYCH  
DOBRA CENA



Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



## I znów minął rok...

Witamy was w świątecznym nastroju – nareszcie nadszedł koniec roku, czas odpoczynku, prezentów i wigilijnych spotkań z rodziną oraz bliskimi. Koniec roku to także okres podsumowań... Mijające dwanaście miesięcy upłynęło nam niezwykle pracowicie, jednak warto było starać się – mimo trudnej sytuacji na rynku prasowym CLICK! trzymać się bardzo dobrze, podobnie jak wydania specjalne: FANTASY oraz KONSOLE. Mamy wiernych czytelników (i przeciwników), czyli wszystko jest tak, jak powinno. Stare przysłowie mówi, że nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej – my też tak uważamy. Możemy obiecać wam, że w przyszłym roku postaramy się robić dla was jeszcze lepsze pismo. Zawsze też czekamy na wasze uwagi i sugestie, gdyż nikt nie jest nieomylny i nikt tak naprawdę nie ma gotowej recepty na gazetę o grach, zaspokajającą wszystkie oczekiwania...

Wracając jeszcze na chwilę do tego numeru, pragniemy polecić wam kilka szczególnie ciekawych artykułów. Nasi autorzy postanowili sprawdzić, jakie gry mają szansę stać się przebojami nadchodzącego roku – czy ich przewidywania się sprawdzą? Poza tym zachęcamy do zapoznania się z recenzjami gier AGE OF MYTHOLOGY, THE FELLOWSHIP OF THE RING, HARRY POTTER I KOMNATA Tajemnic oraz IRON STORM, SYBERIA i HEGEMONIA. To oczywiście nie wszystko... Zresztą sami zobaczcie, co kryje się w numerze. Mamy nadzieję, że spodoba się wam też nasza niespodzianka – pełna, dwupłytkowa wersja ETHERLORDS i demo WARCRAFTA III.

**Wesołych Świąt Bożego Narodzenia oraz Szczęśliwego Nowego Roku**  
...i mnóstwa nowych, ciekawych gier w A.D. 2003 życzy wam redakcja CLICK!

## JAK OCENIAMY GRY?

<b>Tom Przekręt</b>		Ocena
Axon / Trupsoft		<b>2</b>
<a href="http://www.niemastrony.com">http://www.niemastrony.com</a>		
<input checked="" type="checkbox"/> Wersja PL	<input checked="" type="checkbox"/> Ekonomiczna	<input checked="" type="checkbox"/> PC
<input checked="" type="checkbox"/> Multiplayer	Cena: 79 zł	<input checked="" type="checkbox"/> PS2
<b>Wymagania sprzętowe</b>		<input checked="" type="checkbox"/> DC
Pentium III 1.2 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D		<input checked="" type="checkbox"/> XBox
5 Grafika	2 Dźwięk	1 Frajda
Tom Przekręt wkracza znowu do akcji, tym razem szukając zaginionych czasów		
Cudowna grafika kryje kompletny brak pomysłu, bardzo naciągana historia		
Tej gry nie polecamy nikomu. Jest przeraźliwie nudna, zaczyna się w najmniej oczekiwanych momentach i ma zbyt duże wymagania...		

## Ocena gry, oceny składowe

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny jest znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

## Wersja PL, Multiplayer, Platforma

Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerwone kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

## EXTRA

- 5 Co na CD?
- 6 Lista przebojów TOP-13
- 76 Dragon Ball i Pokemony
- 86 Komiks

## ZAPOWIEDZI

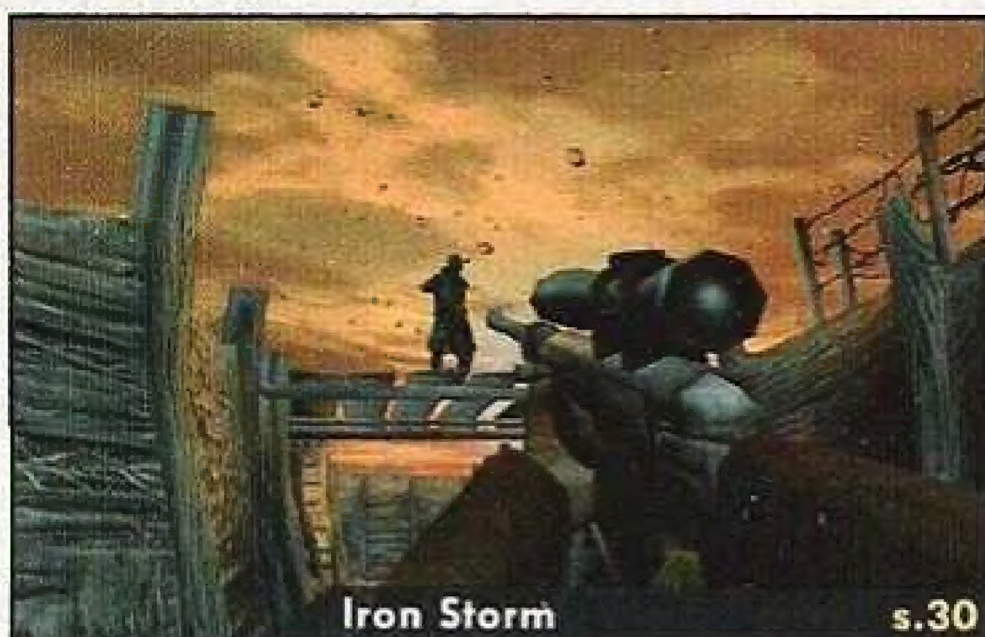
- 10 Przeboje 2003 – co szykują producenci gier?

## TEST

- 16 Age of Mythology
- 20 The Fellowship of the Ring
- 24 Syberia
- 26 Harry Potter i Komnata Tajemnic
- 28 Suma Wszystkich Strachów
- 30 Iron Storm
- 32 Modi i Nanna: Sprytne Smyki
- 32 Industry Giant 2
- 34 Hegemonia



Harry Potter i Komnata... s.26



Iron Storm

s.30

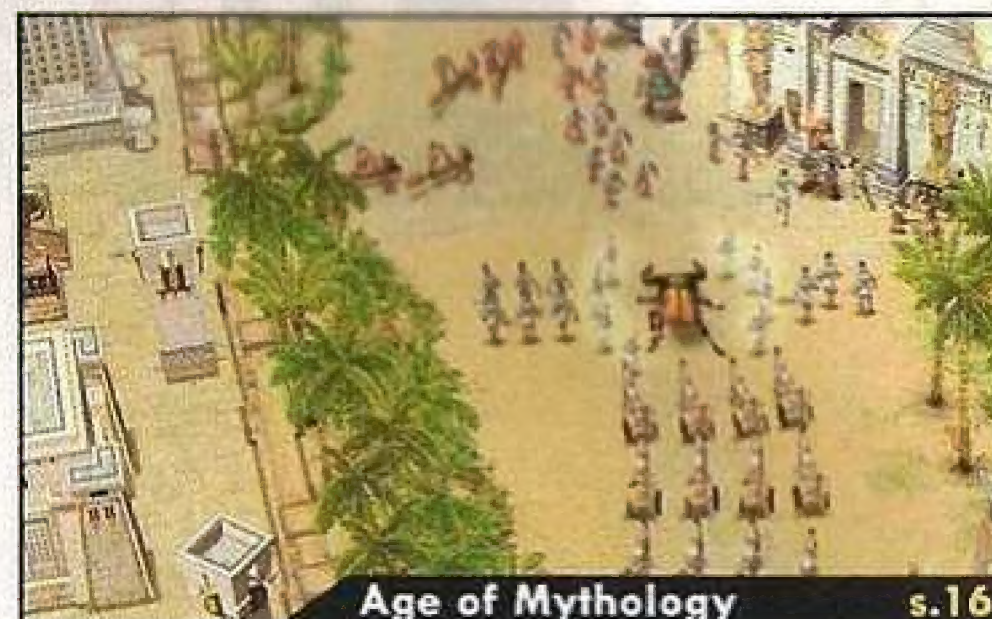
- 36 Gladiators
- 38 Beam Breakers
- 40 Hooligans
- 42 Prisoner of War
- 44 Taxi Challenge
- 44 Auryn Quest
- 45 HoMM 4: The Gathering Storm
- 46 Software Tycoon
- 46 Scooter Pro
- 48 LoR: The Two Towers
- 49 Yoshi's Island
- 49 The Gremlins

## PORADNIKI

- 51 Kody PC & PS2
- 52 Poradnik: Neverwinter Nights cz. 2
- 58 Poradnik: Mafia cz. 3 (ost.)

## SPRZĘT

- 62 Komputer pod choinkę
- 66 Odtwarzacze MP3



Age of Mythology

s.16



Syberia

s.24

## PROGRAMY

- 70 Darmowe oprogramowanie

## INTERNET

- 72 Najciekawsze strony WWW

## CO NOWEGO?

- 78 Nowości ze świata

## KINO

- 74 Harry Potter i Komnata Tajemnic

## LISTY &amp; KONKURSY

- 82 Freestyle
- 8 Konkurs Świąteczny CD Projekt
- 23 Konkurs Play-It!
- 84 Konkurs Świąteczny CLICK!



Hegemonia

s.34



Komputer pod choinkę s.62

NASTĘPNY NUMER JUŻ 14 STYCZNIA



# ETHERLORDS



Jeśli myślałeś, że Heroes Of Might & Magic 4 to wszystko, na co stać zachodnich programistów, nie myliłeś się... Tyle, że są jeszcze programiści ze Wschodu

**A**utorzy EVIL ISLANDS zapraszają cię w podróż do odległej krainy Władców Eteru. Nie spodziewaj się jednak wygodnego leżaczka i słońca grzejącego twój biały brzusek. Lada moment zostaniesz zmuszony do udziału w krwawej wojnie, toczącej się pomiędzy czterema królestwami. Ten, kto ją wygra, zostanie Białym Lordem...

Wielką zaletą ETHERLORDS jest to, że autorzy gry pokusili się o odejście od schematów stworzonych przez serię HEROES OF MIGHT & MAGIC. Zaproponowali graczom ładną, w pełni trójwymiarową grafikę, działającą sprawnie nawet na nieco starszych komputerach. Spore wrażenie robi też oryginalny świat programu oraz elementy gry karcianej, przypominającej stare, dobre MAGIC: THE GATHERING. Ponad 300 zaklęć magicznych, 64 bohaterów, wreszcie 120 potworów dopełni całości. ETHERLORDS to tytuł, który można polecić każdemu miłośnikowi strategii fantasy.

## PORADY

1. Zamek jest najważniejszym budynkiem w grze. Jeśli go stracisz, scenariusz kończy się klęską.
2. Złota zasada generała Tuck Tycka: jeden bohater walczy i inwestuje w czary, reszta poszukuje zasobów i kopalni.
3. Jak złożyć dobrą talię? Zrezygnować z chaosu, nadać jej określony charakter, np. destrukcyjny. To naprawdę działa!

## USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.





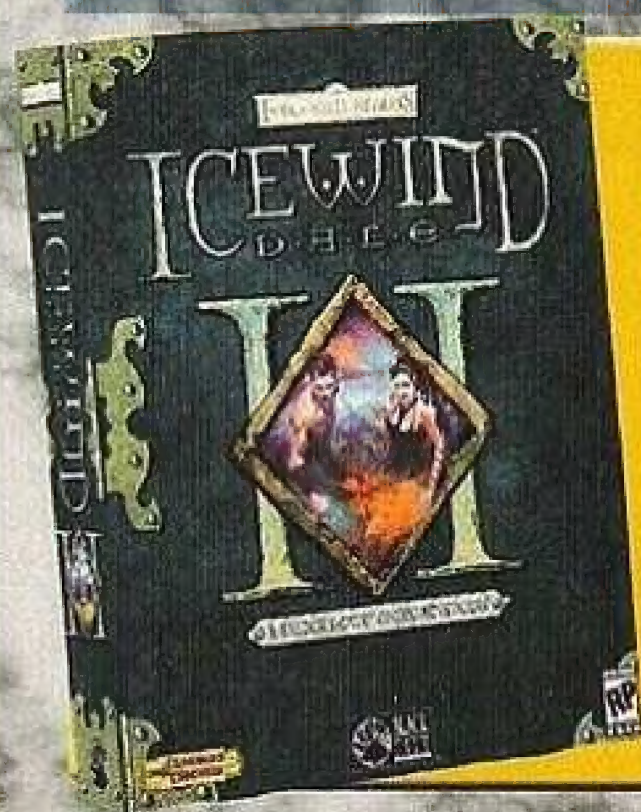
## GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LPCL.HELHEROES

Dungeon Siege = PC	021
Medieval Total War = PC	031
Final Fantasy X = PS2	023
Morrowind = PC, Xbox	034
Tekken 4 = PS2	041
Twierdza = PC	042
Return To Castle Wolfenstein = PC	006
Virtua Fighter 4 = PS2	010
Icewind Dale II = PC	029
Serious Sam: The Second Encounter = PC	038
Dead or Alive 3 = Xbox	017
Gorasul: Dziedzictwo Smoka = PC	025
Gothic = PC	026
Soldier of Fortune 2 = PC	040
Civilization III = PC	007
Age Of Wonders 2 = PC	014
Devil May Cry = PS2	018
Duke Nukem Manhattan Project = PC	020
Etherlords = PC	022
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 = PS2	027
Metal Gear Solid 2 = PS2	032
Baldur's Gate: Dark Alliance = PS2	015
Frequency = PS2	024
Halo = Xbox	028
Might & Magic IX = PC	033
Pikmin = GCN	035
Project Eden = PC	036
Rally Championship eXtreme = PC	037
Silent Hill 2 = PS2	039
Wizardry 8 = PC	043

WYŚLIJ SWÓJ GŁOS  
SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa\_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!

TOP-13  
LISTA PRZEBOJÓW

- 1** Diablo 2 PC 008 
- 2** Grand Theft Auto 3 PC 001 
- 3** Medal Of Honor: Allied Assault PC 002 
- 4** SW Jedi Knight II: Jedi Outcast PC 012 
- 5** Heroes Of Might and Magic IV PC 004 
- 6** The Sims PC 003 
- 7** Spider-Man: The Movie PC, PS2, GCN, GBA, Xbox 013 
- 8** Mafia PC 030 
- 9** Disciples 2 PC 019 
- 10** Tony Hawk's Pro Skater 3 PC, PS2, GBA 009 
- 11** Max Payne PC 005 
- 12** Harry Potter i Kamień Filozoficzny PC, PSOne, GBA, GBC 011 
- 13** Commandos 2 PC 016 

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 5 nagród pocieszenia

CDPROJEKT





# Twoja paczka na Gwiazdkę

- \* Taniej kontaktujesz się aż z 4 osobami!
- \* 60 zł na rozmowy i supertanie SMS-y



To tanie, a proste jak 2+2.  
Do dwóch osób wysyłasz SMS-y  
za jedyne 24 grosze netto!  
Przez całą dobę ;-)) w każdej taryfie!  
Dodatkowo z dwiema innymi  
osobami rozmawiasz o 30% taniej :-))  
Kontakt non stop i mnóstwo kasy na koncie!!!  
Simplus Team. Twoja paczka na Gwiazdkę.

Informacja i Sprzedaż: 0 801 100 601 (NUMER ULGOWY) [www.simplus.pl](http://www.simplus.pl)

**SIMPLUS**   
**TEAM**

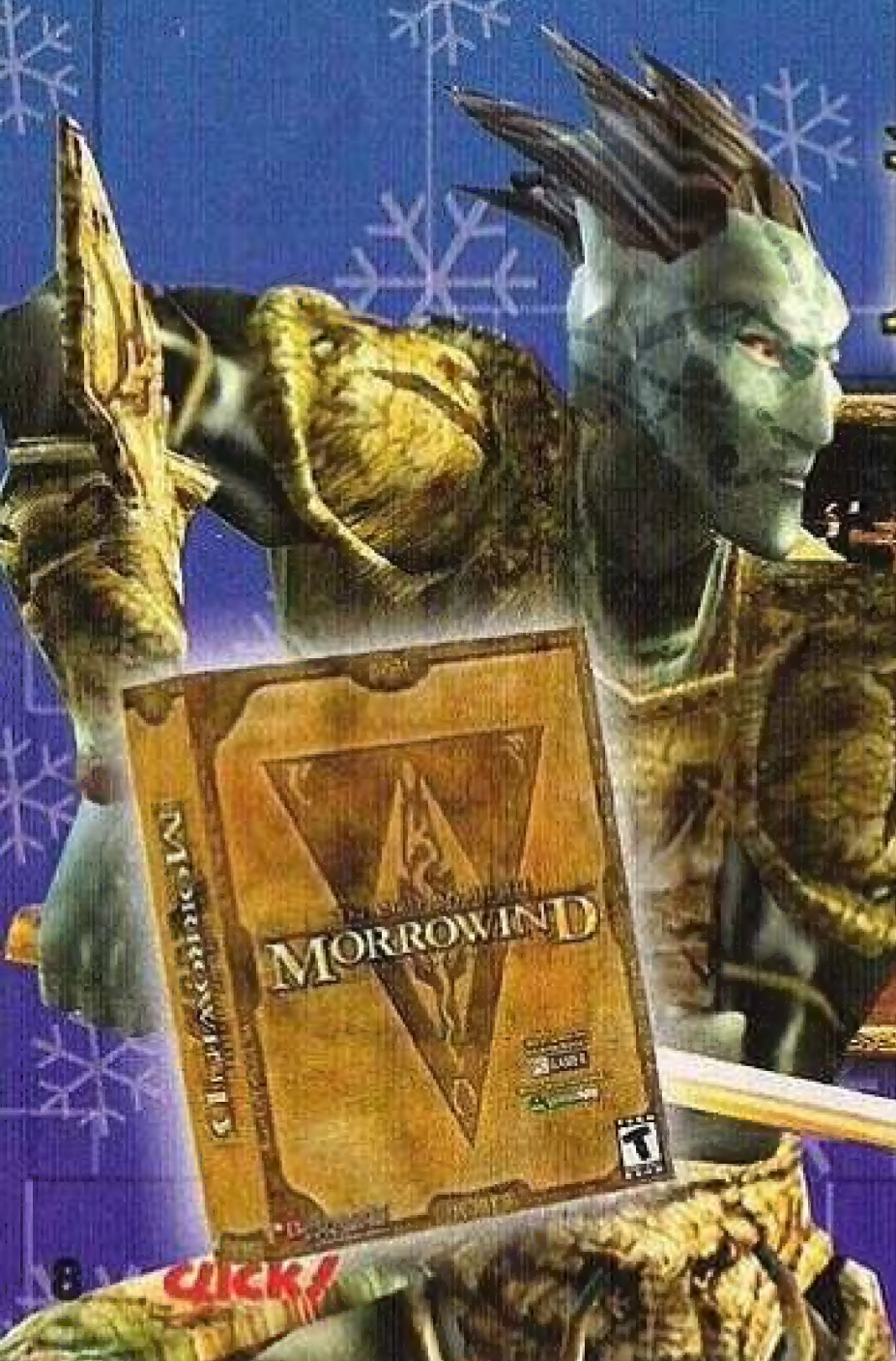
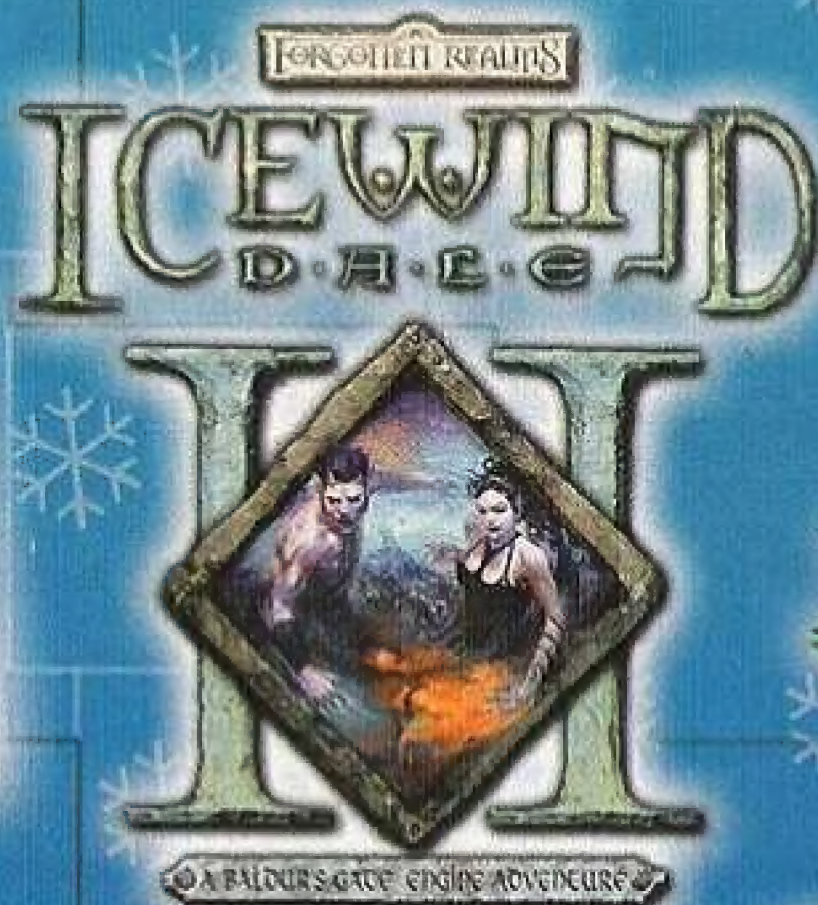
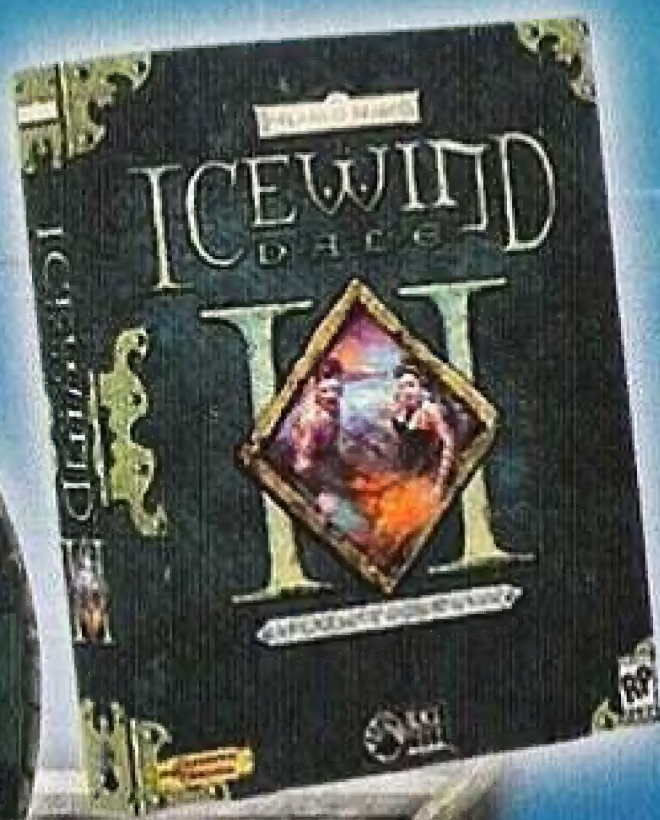




# WIELKI KONKURS

Do wygrania 50 gier!

I ty możesz mieć jedną z 3  
najlepszych gier RPG roku 2002



The Elder Scrolls III  
**MORROWIND**





# ŚWIĄTECZNY

## ZASADY ZABAWY

W treść wiadomości SMS prosimy wpisywać następujący kod:

CL.GR.#

(gdzie # oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe)!

Która z wymienionych poniżej serii gier role-playing nie miała przynajmniej OSMIŃ odcinków?

A. Wizardry

B. Might&Magic

C. Final Fantasy

D. Deus Ex

...

Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł + VAT (czyli tyle samo, ile znaczek pocztowy). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

...

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

...

Na odpowiedzi czekamy do 6 stycznia 2003

...

Nagrody ufundował:

**CDPROJEKT**





## INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

**R**ozpoczęły się prace nad czwartą częścią kinowych przygód profesora Jonesa. George Lucas, producent filmu, postanowił przypomnieć tę postać graczom. W INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB, nowym TPP firmy LucasArts, przeniesiesz się do 1935 roku. Czeką cię wycieczka przez imperialne Chiny, Hong Kong, Cejlon i Konstantynopol. Wyprawę uprzykrzą ci: azjatycka mafia oraz naziści, pragnący położyć swoje faszystowskie łapy na cennym artefakcie o nazwie „Serce Smoka”. Autorzy gry zapowiadają spektakularne ucieczki i wybuchy, widowiskowe strzelaniny oraz akcję, zapierającą dech w piersiach. Wielką zaletą programu



ma być różnorodność środowisk i zdarzeń, z jakimi spotkasz się w czasie zabawy. A wady? Konsolowy rodowód i niezbyt skomplikowana grafika. Gra ukaże się na PCetach oraz konsolach X-Box i Playstation 2.

## DOOM 3: THE LEGACY

**W**yciek wersji prealpha DOOM 3: THE LEGACY doprowadził graczy do wrzenia. Zachwyty nad cudowną grafiką i świetnie dopracowanymi animacjami postaci kontrastowały z licznymi zarzutami. Najważniejsze dotyczyły sztucznego zawyżania wymagań sprzętowych programu, celem zwiększenia sprzedaży najnowszych kart graficznych. Sporo obiekcji wywołało również wprowadzenie do gry fabuły. Pierwsze części DOOM-a sprowadzały się przecież do rozwalania złowrogich stworów, w programie nie było miejsca na zagadki czy rozwiniętą historię. Mimo to nikt nie ma wątpli-



wości, że DOOM 3: THE LEGACY będzie najgłośniejszą strzelaniną 2003 roku. Obok tak dopracowanego tytułu żaden szanujący się gracz nie przejdzie obojętnie!



## COLIN MC RAE RALLY 3

**K**onsolowa wersja COLIN MCRAE RALLY 3 zawiódła, przegrywając z bardziej widowiskowym WRC2: EXTREME. Zdając sobie sprawę z jej słabości, firma Codemasters przełożyła premierę PC na 2003 rok. Do tego czasu program zaleje prawdziwe morze zmian, ulepszeń i innowacji. Lepsze tekstury i modele sprawią, że samochody staną się jeszcze piękniejsze. Ciekawsze i znacznie bardziej szczegółowe otoczenie, a także lekko przemodelowane trasy dadzą zabawie atrakcyjności. Poprawiona zostanie też fizyka jazdy. Pojawi się rozbudowany tryb multiplayer, który – jak twierdzą autorzy – zaspokoi oczekiwania miłośników sieciowej rywalizacji. Szkoda tylko, że podobne cuda gracze mieli zobaczyć na konsolach. I nie zobaczyli...



Nie da się ukryć, że szalejące piractwo i, w konsekwencji, coraz słabsza sprzedaż gier na PC zniechęca producentów do tworzenia programów na tę maszynę. To właśnie dlatego gry pokroju RED FACTION 2 i TONY HAWK'S PRO SKATER 4 raczej na „blaszka” nie zawędrują. Nie oznacza to jednak, że właściciele PC-tów już wkrótce nie będą mieli w co grać. Poniżej przedstawiamy ponad 20 niezwykle gorących tytułów, które pojawią się w przyszłym roku. Nie wyczerpują one pełnej listy najbardziej oczekiwanych przebojów (wszak zabrakło m.in. C&C: GENERALS i DEUS EX 2), jednak dają pojęcie o tym, co dzieje się w branży. A dzieje się naprawdę dobrze.

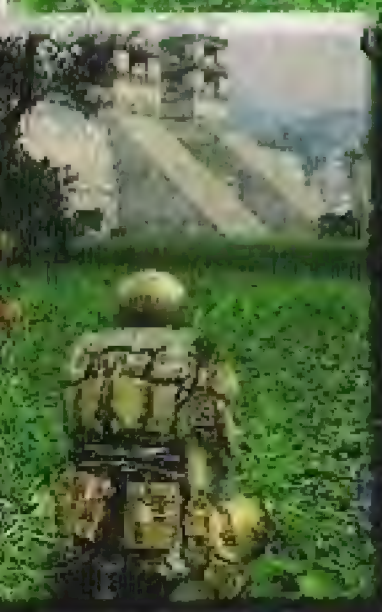
Michał „Joel” Zacharzewski





## STALKER: OBLIVION LOST

**K**olejny, niezwykle interesujący projekt z zą Buga: STALKER: OBLIVION LOST w dość swobodny sposób nawiązuje do jednego z opowiadań braci Strugackich, rozslawionego wybitnym filmem Andrieja Tarkowskiego. Akcja gry toczy się w strefie zakazanej, otaczającej ruiny elektrowni atomowej w Czarnobylu. Nieliczni ludzie, którzy przedostali się do jej wnętrza, opowiadali nie stworzone historie o znalezionych tam po-



teżnych artefaktach, o tajemniczych mrocznych jeziorach, zmutowanych zwierzętach i potworach. Teraz wybierzesz się tam i ty...

STALKER łączy w sobie elementy RPG oraz klasycznej zręcznościówki. Jego autorzy twierdzą, że śliczna grafika, animacja szkieletowa, bogaty, interaktywny świat oraz dopracowana sztuczna inteligencja to dla nich betka. Tylko czy uda im się zrealizować te ambitne plany?

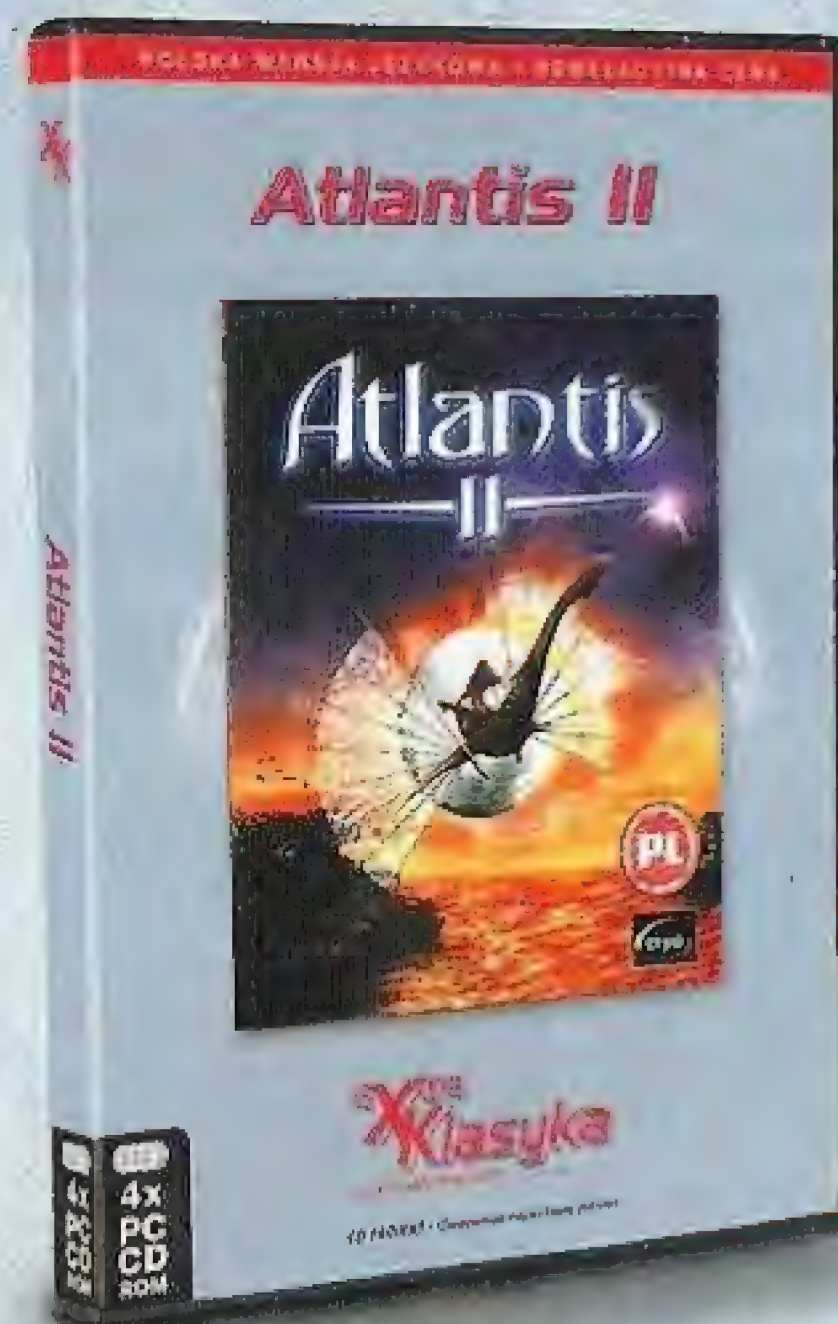
## TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

**T**o już druga Gwiazdka bez Lary Croft. Tym razem za jej nieobecność odpowiadają ospali pracownicy Core Design, którzy po prostu nie wyrobili się i jak dotąd nie ukończyli prac nad grą. Według nieoficjalnych informacji pod koniec października mieli gotowy tylko jeden poziom – Paryż. Mieszane uczucia wzbudził też nowy silnik gry, zaprezentowany niedawno brytyjskim dziennikarzom. Na szczęście nie brakuje dobrych informacji. Klimat programu stał się znacznie bardziej mroczny, a Lara – miast walczyć – ukrywa się w cieniu i przekrada za plecami strażników. Ponadto rozmawia z napotkanymi postaciami (i to gracze decydują, co panna Croft ma powiedzieć), wpływając w ten sposób na swoje przyszłe losy. W TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS pojawi się też Kurtis Trent, tajemniczy legionista, którego krokami będzie można pokierować!



# Wspaniała przygoda na 4 CD za 19,90!!!

**Extra  
Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH



## Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: [www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info)

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

### TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. PIELGRZYM
2. HEROES OF M&M III
3. FALLOUT 2
4. DRACULA 2
5. COLIN MCRAE RALLY
6. ŚNIEŻNY RAJD 2002
7. TOCA 2
8. GORASUL
9. DRACULA
10. HOPKINS FBI

### W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
FREESPACE 2 (4CD)	29,90 zł
INSANE	19,90 zł
JAGGED ALLIANCE 25 (2CD)	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
POMPEI (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
TEST DRIVE 6	19,90 zł
THE SETTLERS II GOLD	19,90 zł
TOCA 2	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
WEHIKUŁ CZASU (2CD)	19,90 zł



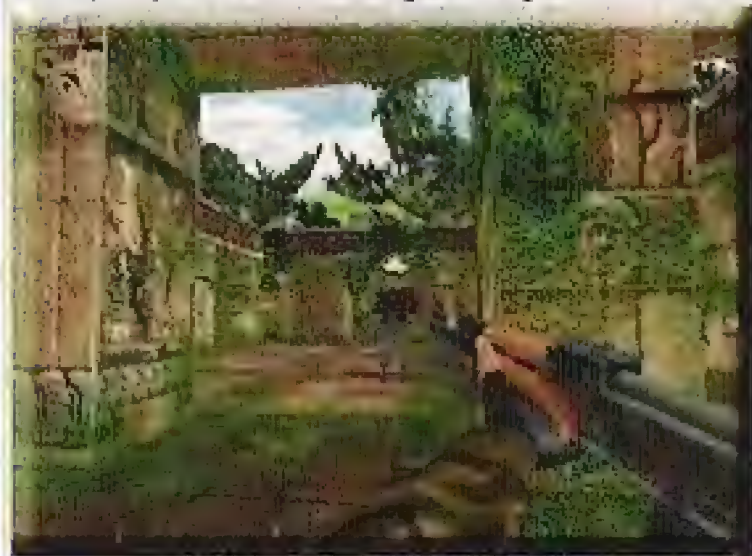
## XENUS

Czescy programiści udowodnili już swoją wyższość nad polskimi. Teraz kolej na Rosjan i Ukraińców. Najnowsza gra z firmy Deep Shadows nazywa się XENUS i jest strzelaniną FPP z bardzo silnymi wątkami RPG. Główny bohater programu, Kevin Myers, wyrusza za zaginioną sio-

strą do serca kolumbijskiej dżungli. Czekają go szereg pojedynków z najemnikami mafii narkotykowej, lokalnymi watażkami, pracownikami CIA i rządowej agencji ds. zwalczania przemocy. XENUS zaoferuje ponad dwadzieścia rodzajów broni, wiele pojazdów (w tym czołgi i śmigłowce)



i jeden jedyny poziom do przejścia – o powierzchni 5 km na 5 km. Będą też interaktywne dialogi oraz złożony system ekonomiczny. Pozostaje mieć nadzieję, że gra nie okaże się po prostu pozbawioną kosmitów kontynuacją doskonałego CODENAME: OUTBREAK.



## SIM CITY 4



Powalająca szata graficzna, jeszcze więcej budynków i opcji zarządzania, wreszcie przeniesienie ciężaru rozgrywki na poziom lokalny – Will Wright jednym tchem wylicza największe zalety swojej najnowszej gry, SIM CITY 4. Jego zdaniem każdy mieszkaniec miasta będzie miał swoje poglądy na temat skuteczności burmistrza i w razie potrzeby nie zawaha się ich przedstawić. Z kolei na efekty podjętych decyzji nie trzeba będzie długo czekać: wybudowanie komisariatu policji błyskawicznie wpłynie na bezpieczeństwo w okolicy, zaś postawienie bazy wojskowej przyciągnie inwestorów przemysłowych. Autorzy gry postarali się nawet, by poszczególne metropolie wyglądały jak prawdziwe i miały podobne kłopoty co w rzeczywistości. Tylko czy SIM CITY 4 wniesie coś naprawdę nowego do sprawdzonego modelu rozgrywki?

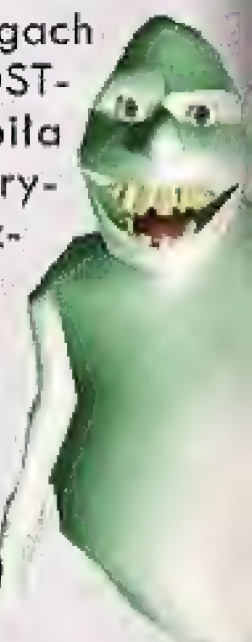


## SPECNAZ: PROJECT WOLF

Masz dość oddziałów Delta Force? Nie możesz już patrzeć na tłuste tyłki komandosów z SAS? Wspaniale! Słowacki shooter SPECNAZ: PROJECT WOLF pozwoli ci wcielić się w wychudzonego żołnierza rosyjskich służb specjalnych. Wybierzesz się do Iranu, Afganistanu, Uzbekistanu, Jemenu i Birmy. Skorzystasz z dość oryginalnych broni: SVD Dragunova, Grozy, Bizona, VSS Vintorez i Steckina, ponadto będziesz się kontaktował z szefem GRU i podziwiał piękne plenery. Autorski silnik firmy Byte nie wygląda może najlepiej, jednak jego niedostatki zrekompensuje rozbudowany tryb multiplayer. Wśród opcji rozgrywki uwagę zwracają: oryginalny Specnaz vs Delta oraz Capture The Nuke i Atomic Countdown.

## GHOSTMASTER

Na ostatnich targach ECTS gra GHOSTMASTER narobiła sporo dymu. „Wreszcie oryginalny pomysł!” – wrzeszczeli gracze, tłoczący się wokół niewielkich stanowisk komputerowych jednego z oddziałów Vivendi. Najwyraźniej nie znali się na rzeczy, gdyż GHOSTMASTER wykorzystuje stary pomysł rodem z DUNGEON KEEPER i ukazuje znaną graczom rzeczywistość, tylko od zupełnie innej strony. Wyobraź sobie dom, w którym straszy. Po parkietach paradują widma, w ubikacji szaleje upiór, a w kuchni zamieszkał prawdziwy zombie.



## ULTIMA I: A LEGEND IS REBORN

Ultima to klasyka rolplejowego świata. Zespół duńskich zapaleńców i miłośników tej serii postanowił stworzyć trójwymiarowy remake jednej z najslawniejszych gier świata. Głównym bohaterem jest Avatar, przybywający do fantastycznej krainy Britannii, aby uratować ją przed napływem zła i pokonać tyra na Mondaina. Avatar zostaje wezwany z naszego świata przez szlachetnego lorda Britisha, aby pomóc mu w ocaleniu czterech kontynentów So-







Mieszkańcy gmachu wzywają na pomoc łowców duchów... Ty zaś jesteś władcą straszyleł. Zarządzasz swoimi podopiecznymi niczym w grze THE SIMS, organizujesz im pożywną plazmę i zapewniasz ludzi do straszenia. Nie wiadomo tylko, do kogo adresowana jest gra. Wszak to, co podoba się małym dzieciom, nie musi przypaść do gustu starszym właścicielom PC.

## TROPICO 2: ZATOKA PIRATÓW

Udało ci się zbiec z plantacji tytoniu. Trafieś na niewielką wyspę, do której nie zgłaszało pretensji żadne z wielkich mocarstw kolonialnych. Po kilku latach piraci, z którymi się zaprzyjaźniłeś, wybrali cię swoim kapitanem. Musisz po-

starać się, by wina, kobiety i śpiewu nigdy im nie zabrakło... ZATOKA PIRATÓW to dość intrygująca kontynuacja popularnego TROPICO. Miejsce słonecznej republiki bananowej zajęło



niewielkie pirackie księstwo, na którym uprawia się nie tylko zboże, ale i hoduje korsarzy. W efekcie gra łączy w sobie elementy strategiczne (bitwy na morzu, napady na sąsiednie wyspy) z ekonomicznymi (rozbudowa osad, uprawy, hodowle). Tylko czy Sinobrody jest rzeczywiście ciekawszą postacią od brodatego El Presidente?

## BLACK & WHITE 2

Wkrótce po premierze BLACK AND WHITE Peter Molyneux zapowiedział, że planuje cztery kolejne części cyklu. Pierwsza z nich ukaże się już w 2003 roku. Przyniesie poprawioną szatę graficzną oraz kilka nowych wysp do zasiedlenia. Poszczególne plemiona otrzymają swoje własne bronie a za-

chowanie się chowańców stanie się dużo bardziej przewidywalne i jeszcze mocniej uzależnione od decyzji gracza. Oczywiście pojawią się nowe stworki, nowe czary i nowe wyzwania. Niestety autorzy gry nie mówią zbyt wiele o fabule BLACK AND WHITE 2. Czyżby jej nie było???



## LORDS OF THE REALM III

Kochasz średniowiecze? Radością napawa cię budowanie zamków, wylewanie wrogom na łeb wrzącego oleju, tworzenie zbrojnych oddziałów, prowadzenie handlu, dyplomacji oraz wykorzystywanie chłopskiej hołoty, by przysparzała chwały swemu panu? Oto gra dla ciebie! Wcielisz się w rolę europejskiego wielmoży, którego zadaniem jest podbicie ziem należących do innych feudałów, stworzenie silnej gospodarki a także umiejętne postępowanie z suzerenami oraz wrednym katolickim kościołem (który jak zwykle wsadza długi nochal nie tam, gdzie trzeba). W odróżnieniu od poprzednich części cyklu, LOTR III będzie strategią czasu rzeczywistego, ale autorzy zapewniają, iż nie planują rozgrywki polegającej na bezmyślnej tomataninie.







## COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

**K**omercyjna wersja najslawniejszej gry sieciowej wciąż jeszcze nie pojawiła się na rynku. Na szczęście jej autorzy pracują w pocie czoła, byleby tylko zapewnić graczom satysfakcję. Oczekiwania są wielkie: w trybie single-player pojawi się dwadzieścia misji do przejścia, modele postaci będą dużo lepiej wykonane (poprawione tekstury i bardziej płynna animacja), zaś przeciwników cechować ma znacznie lepsza sztuczna inteligencja. Mapy



zaprojektują twórcy najlepszych map turniejowych. Co ciekawe, część narzędzi i poziomów zostanie po premierze gry udostępniona miłośnikom starej wersji COUNTER-STRIKE, i to za darmo! Obawy może rodzić jedynie silnik CONDITION ZERO – to przecież wciąż ten sam stary HALF-LIFE, pamiętający czasy QUAKE 2!



## BLOOD RAYNE

**P**iękna, roznegliżowana kobieta, hektolitry krwi, do tego „mocna fabuła” i cała masa przemocy – oto sprawdzony przepis na wielki przebój początku XXI wieku. BLOODRAYNE zostało ugotowane w ten właśnie sposób. Do roli głównej bohaterki zatrudniono nastoletnią Rayne, dobrze zbudowaną dziewczynę, której ojcem był prawdziwy wampir.

A gdzie wampir (a właściwie półwampirzyca) jest, tam i krwi nie brakuje! Każdy wampir, każdy zabity potwór, każde ukatrupione wrogie bydlę to kilka czerwonych plam więcej. A fabuła i przemoc? Są na miejscu! Panna rusza bowiem do boju z nazistowskimi sługusami Adolfa Hitlera, pragnącymi przeciągnąć na swoją stronę całe zło tego świata. Tylko czy jazda pod publiczność rzeczywiście gwarantuje sukces?

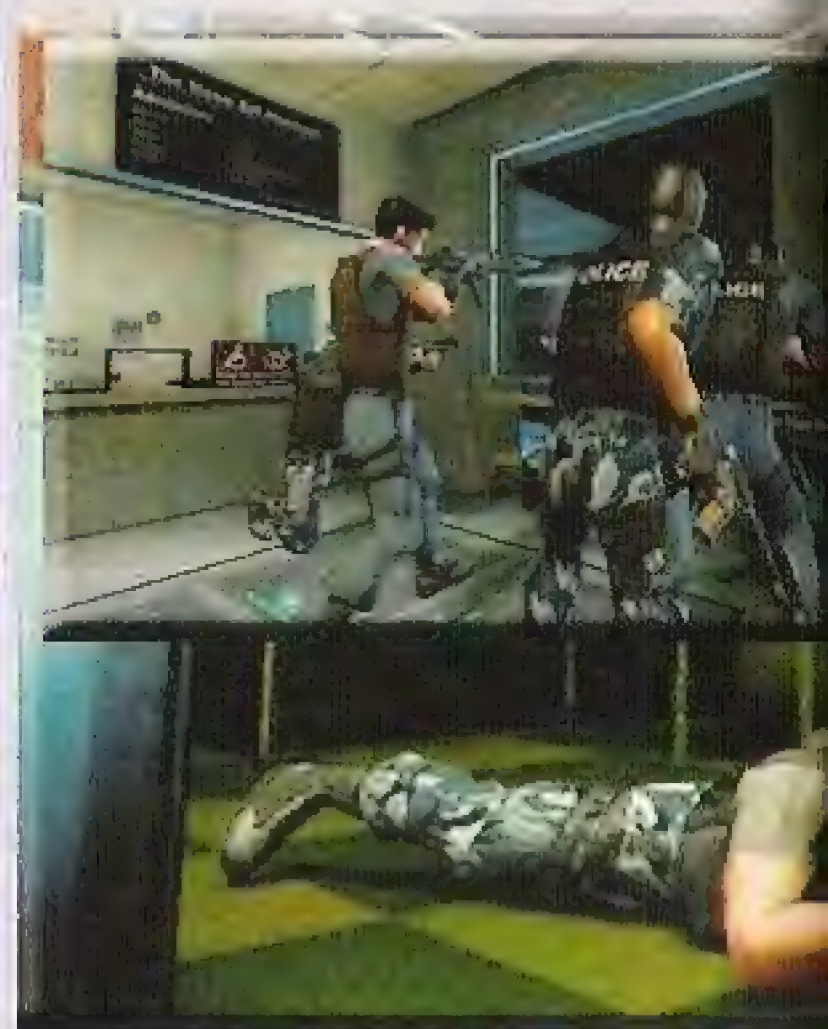


## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

**K**ilka tygodni temu firma Activision poinformowała, że ENEMY TERRITORY, dodatek do wciąż jeszcze popularnego FPP-a RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, zostanie wydany jako oddzielna gra. W programie pojawi się nowa kampania dla pojedynczego gracza, oferująca kilkanaście mi-



sji rozgrywających się w Europie Zachodniej i na pustyniach Afryki. Tryb multiplayer umożliwi zabawę grupie do 64 graczy, dorzuci nowe bronie oraz lepiej sprawujące się boty. Całość pojawi się na rynku dopiero na wiosnę, jednak już dziś autorzy gry obiecują udostępnić pierwszy MP Test jeszcze przed Gwiazdką.



## S.W.A.T.: URBAN JUSTICE

**Ś**wietna taktyczna strzelanina SWAT 3 podbiła serca miłośników RAINBOW SIX i na długo uczepiła się czołówek list przebojów. Nic dziwnego, że trwają już prace nad kolejną częścią cyklu. SWAT: URBAN JUSTICE przeniesie graczy w niedaleką przyszłość, kiedy to zrodzona z kapitalistycznego zaślepienia socjalizmem radykalna biedota zaczyna

## DEADLANDS

**O**to superciekawy pomysł na RPG. A to z uwagi na tematykę i świat gry (Amerykaninowi termin „Deadlands” mówi sporo, gdyż jest to popularny w USA system fabularny). W DEADLANDS będziesz miał okazję wziąć udział w przygodach toczących się na alternatywnym Dzikim Zachodzie. Spotkasz tu postacie standardowe: rewolwerowców, szeryfów i Indian, ale – uważaj! – również rasy inne niż ludzka. Zaobserwujesz także działanie potężnej magii. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1877, a bohater musi poradzić sobie z inwazją obcych i wrogich ludzi istot. Autorzy podkreślają, że DEADLANDS da graczom

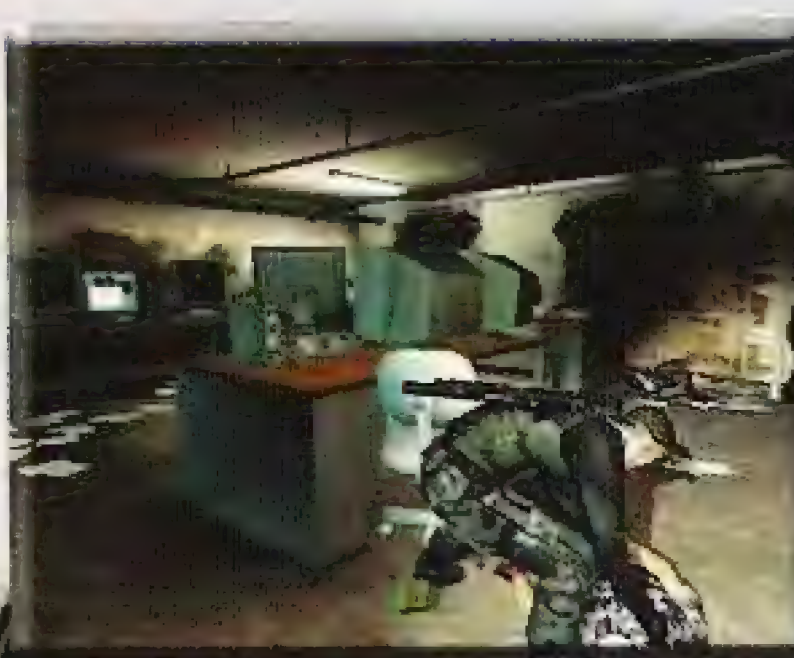






## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

**T**ym razem los uśmiechnął się do miłośników SUM OF ALL FEARS. Nowa gra bazująca na twórczości Toma Clancy'ego pozwoli im wcielić się w postać



agenta specjalnego Sama Fishera, pracującego dla tajnej komórki Agencji Bezpieczeństwa Narodowego. Owemu bezpieczeństwu zagraża groźny terrorysta. Ubi Soft, producent gry, pokusił się o szereg zmian w stosunku do znanego RAINBOW SIX. Zapowiedziano widok TPP, czternaście misji, 13 rodzajów broni, zestaw

gadżetów w postaci różnego rodzaju noktowizorów, celowników, granatów, minikamer i wytrychów, wreszcie cudowną grafikę. Odpowiada za nią silnik Unreal Warfare Engine, znany szerzej pod nazwą „Unreal 2 Engine”. Należy jednak spodziewać się pewnych uproszczeń, jako że gra pierwotnie ukazała się na konsolę X-Box.



ochoczo wstępować do organizacji paramilitarnych, trudniących się nielegalnym handlem bronią i narkotykami, stręczycielstwem oraz rabunkami. Gracz, prywatnie członek nowopowstałych oddziałów LA SWAT, odważnie wkracza do akcji. Autorzy gry obiecują cudowną grafikę oraz dopracowane procedury sztucznej inteligencji. Niepokoї jedynie odejście od realizmu. Wiosną tego roku Sierra zrezygnowała z oficjalnej licencji SWAT, tłumacząc się chęcią wprowadzenia kobiet do komputerowych oddziałów...

swobodę manewru i wyboru drogi postępowania. No, ale cóż – w końcu to opowieść o Dzikim Zachodzie – bezkresnych pustyniach, preriach i niekończących się górskich pustkowiach. Drużyna penetrująca te niebezpieczne tereny może składać się zarówno ze standardowych rewolwerowców, jak i szamanów czy naukowców. Warto też powiedzieć, że w DEADLANDS będziesz mieć do czynienia nie tylko z prymitywnymi urządzeniami, właściwymi dla epoki, ale również z pewnymi wynalazkami, wzorowanymi na technice Obcych. Gra ma imponować dynamiką, a wszystkie walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym.



## UNREAL 2: THE AWAKENING

**D**ługo oczekiwany UNREAL TOURNAMENT 2003 pojawił się już w zachodnich sklepach. Wzbudził wiele kontrowersji, jednak szatę graficzną chwalili niemal wszyscy. Dlatego właśnie aż trudno uwierzyć, że UNREAL 2 będzie jeszcze piękniejszy. Gra przyniesie rozbudowany tryb dla jednego gracza. Główny bohater, John Dalton, wybierze się w odległe zakątki kosmosu. Zwyczajną, dość spokojną misję przerwie wybuch międzygalaktycznej wojny. Kilkanaście ras rozpocznie bój o władzę nad częścią galaktyki, zagrażając życiu niewinnych kolonistów i uczciwych górników. Autorzy zapowiadają szybką i trzymającą w napięciu akcję, ciekawą poziomą oraz interesującą fabułę. Szkoda tylko, że zalecają zaopatrzenie się co najmniej w GeForce 3...



## SPELLS OF GOLD

**W** SPELLS OF GOLD będziesz miał niepowtarzalną okazję wcielić się w człowieka, dla którego najważniejsze nie jest zbawianie świata czy walka z siłami Mroku, ale zwykłe i – jakże ludzkie! – napchanie własnej kasy. Rosyjscy autorzy stworzyli postać handlarza, który podróżuje po ogromnym świecie Lokatrienn (można będzie odwiedzić ponad 100 miast) i prowadzi mniej lub bardziej skomplikowane operacje handlowe, wykorzystując różnice cen pomiędzy poszczególnymi regionami. No dobrze, a teraz dodat-

kowa informacja: troszkę kłamstwem... Nasz handlarz nie jest materialistą do szpiku kości. Zaangażuje się w walkę pomiędzy Dobrem a Złem, odkryje tajemnice Mrocznego Sprzysiężenia, a być może odnajdzie nawet Drogę Wybrańca, którą będzie mógł podążyć... Jeeezu, zasypiam, kiedy to piszę...





*Pamiętasz i lubisz Age of Empires II? W takim razie Age of Mythology będzie jak powrót do przytulnego domeczku. Jeśli chodzi o interfejs oraz zasady rozgrywki, nic się w zasadzie nie zmieniło*

# AGE of MYTHOLOGY

Czas na obowiązkowy fragment artykułu i wyjaśnienie, czym jest ta gra, do jakiego gatunku należy i jakimi zasadami się rządzi. Co prawda stwierdzenie, iż jest ona wręcz identyczna z Age of Empires II powinno wystarczyć, bo nie przypuszczam, aby wśród czytelników Clicka były matoly nie znające tego tytułu ;), ale nudne obowiązki recenzenta zmuszają również do tłumaczenia, iż woda jest mokra. No to zaczynamy: Age of Mythology jest strategią czasu rzeczywistego, w której stajesz na czele jednego z trzech narodów i prowadzisz go poprzez cztery epoki historyczne. W każdej z tych epok dostępne stają się nowe wynalazki, nowe budowle oraz nowe jednostki wojskowe. Twoim zadaniem jest stworzenie silnej gospodarki (uprawa pól, karczowanie lasów, wydobywanie złota), zyskanie łaski bogów oraz powołanie potężnej armii. W trakcie rozgrywki musisz zająć się sprawami odkryć technologicznych, aby twe państwo było coraz nowocześniejsze i dysponowało wydajniejszą gospodarką. Nowe sposoby uprawy pól, wynalezienie lepszych technik ścinania drzew i wydo-

bycia kruszców – to jedna sprawa. Druga ściśle już związana jest z militariami. Lepsza broń i mocniejsze pancerze uczynią twych wojowników bardziej skutecznymi na polu bitwy. Natomiast nowe sposoby budowania pozwolą gmachom dłużej wytrzymywać napór wrogów (szczegółne znaczenie ma to w wypadku murów oraz wież i fortec).

Rozgrywkę rozpoczynasz jako lokalny przywódca nie dysponujący w zasadzie niczym oprócz ambicji. Gmach rady miejskiej i kilku obywateli – oto z czym zaczynasz tworzyć imperium. Twoim zadaniem jest powołanie kolejnych robotników, rozesłanie ich do pracy (uprawa pól oraz wydobywanie) oraz rozpoczęcie tworzenia miasta. Z niewielkiej osady musisz stworzyć prężnie działającą metropolię. Domy mieszkalne, świątynie, posągi, składy towarów, kuźnie, koszary, zbrojownie, porty – to budynki, których istnienie ułatwi prowadzenie wojny. Możesz również zamienić miasto w niezdobytą twierdzę. Zbuduj ciągnące się kilometrami mury (najpierw drewniane, potem z coraz doskonalszych materiałów), wzniesz wieże strażnicze, stwórz fortece. Przeciwnik z całą pewnością straci sporo czasu i wykrwawi się, zanim zdobędzie tak przygotowane fortyfikacje.







Wojna jest najważniejszym elementem Age of Mythology. Dlatego też prawidłowe przygotowanie opcji bitewnych było tu szczególnie istotne. I podobnie jak w Age of Empires II, autorzy wykazali się pełnym profesjonalizmem. Jednostki wchodzące w skład oddziału można formować w kilka odmiennych szyków, a komputer automatycznie zwraca uwagę na to, aby łucznicy (i inne jednostki miotające pociski) zostali w drugim bądź trzecim szeregu i byli chronieni przez silne oddziały piechoty lub kawalerii. Wszelkiego rodzaju zwroty przeprowadzane są szybko i sprawnie, a armia zawsze pilnuje, by odwrócić się w stronę wroga najsilniejszą linią. W trakcie trwania bitwy możesz nakazać jednostkom pewne zachowania np. włączyć tryb agresywny lub defensywny. W zależności od tego żołnierze będą albo chronili pozycję i atakowali tylko najbliższych przeciwników albo rozbiegną się po całym

terenie w poszukiwaniu, kogo by tu zarżnąć lub co by tu zburzyć. W zależności od składu armii, liczby wojsk przeciwnika i terenu, na którym rozgrywa się bitwa przydatne okazują się różne tryby zachowania. Na przykład w trakcie ostatecznej rozprawy z wrogią osadą dobrze jest sterować tylko częścią wojsk, a reszcie (najlepiej konnicy) dać wolną rękę i nakazać agresywne zachowanie. Spowoduje to, że twoi żołnierze będą w zapale ganiać za wszystkimi wrogami, a z braku wrogów zajmą się (z równym zapalem) niszczeniem najbliższych budowli.

Każda z nacji dysponuje innego rodzaju wojskami. W przypadku Egipcjan wszystko jest przejrzyste niczym kryształ lub mózg Froggera [o, Randall chyba czytał leksykon, bo używa

nowego dla siebie słowa: mózg – Frogger]. Rydwan to Rydwan, Kawaleria na wielbłądach to Kawaleria na wielbłądach itp. W przypadku Wikingów może trochę mylić się Huskarl z Ulsarkiem, Hersirem i Jarlem, ale dopiero nazwy greckie stanowią prawdziwe wyzwanie! Gdyż niestety nazwy tych jednostek, choć historycznie prawidłowe, są po prostu nie do zapamiętania! Jaka jest różnica pomiędzy Petrobolem a Texotesem? Czy Pentekonter może zjeść Gastraphetes, czy odwrotnie? Jak szybki jest Carcinos i czy może dogonić go Hetairoi, jeśli bardzo się postara? Czy Peltast może ostrzelać Hippikona, czy też Hippikon Peltasta? Czy Hypaspist jest statkiem, człowiekiem, potworem, czy człowiekiem na koniu? Myślicie, że znam odpowiedzi na te pytania? Niestety, nie bez ściegi! Rozumiem zamilowanie do historycznej rzetelności, ale może nie należało aż tak przesadzać? Albo wprowadzić dwie opcje: dla graczy pochodzących z Grecji i dla reszty świata :).

W Age of Mythology niezwykle ważną rolę odgrywają bogowie. Każdy gracz może wybrać sobie główne bóstwo – obiekt jego westchnień i modlitw (moim jest pewna G.G., ale to nie ma nic do rzeczy :)), a następnie pomniejsze bóstwa. Przychylność bogów, to sprawa pierwszorzędnej wagi. Dzięki niej użyjesz piekielnie mocnych zaklęć (np. teleportujesz wojska na teren wroga, albo wykujesz magiczny tunel prowadzący z dowolnego punktu w dowolny punkt na mapie), a twoje jednostki wojskowe bądź chłopci otrzymają specjalne bonusy do walki lub produkcji. Więcej: łaska bogów owocuje tym, iż w świątyniach powołasz specjalne mitologiczne jednostki dysponujące ogromną siłą i zabijające standardowych wrogów szybciej niż Wielki Arnold gangsterów w filmie Commando. Potężne Kolosy, waleczne Minotauiry, rujnujące flotę wroga Krakeny, uzdrawiające przyjaciół Walkirie, plujące jadem Kobry, przerażające Mumie, mające zdolności transportowe ptaki





Roki i Le-wiatany – to tylko część z tych niezwykłych jednostek. Ich umiejętne wykorzystanie może zapewnić błyskawiczny sukces na polu bitwy. Powiem więcej: przy rozsądnym sterowaniu życiem duchowym narodu zyskujesz tak wielką łaskę bogów, że rekrutacja standardowych jednostek (złożonych z „ludzkich” żołnierzy) staje się mało przydatna, a armie złożone z mitologicznych stworów przemierzają mapę świata niczym mordercze tornado.

Pisałem już, jak ważni są bogowie i ich przychylność. Ale w jaki sposób pozyskać łaskę tych potężnych duchowych istot? Otóż każda z nacji zna inne sposoby zjednywania sobie bóstw. Grecy wznoszą świątynie i musisz potem wysłać mieszkańców, aby się w niej modlili. Im większa liczba wyznawców, tym szybciej rośnie wskaźnik łaski bogów. Egipcjanie budują potężne monumenty, a bogowie patrzą wtedy na nich przychylniejszym wzrokiem. Najciekawszy sposób zdobywania zaufania bóstw mają Wikingowie. Jako naród wojowników muszą wywalczyć sobie łaskę w boju. Nieważne, czy będzie to walka z dzikimi zwierzętami, czy innymi narodami. Liczy się tylko liczba trupów i upojny zapach świeżo przelanej krwi, który miło łechce nozdrza Lokiego, Odyna lub Thora – wikingich bogów.

Age of Mythology opowiada historię trzech potężnych narodów: Greków, Egipcjan oraz Wikingów. W odróżnieniu od Age of Empires II, różnice pomiędzy poszczególnymi nacjami są ogromne. Pisałem już o diametralnie innym sposobie pozyskiwania łaski bogów, ale to nie wszystko. Na przykład gospodarka Egipcjan nie jest w żaden sposób uzależniona od drewna i od samego początku ten południowy na-

ród dysponuje sporą kulturą rolną. Jednak najciekawsze rozwiązanie zastosowano w przypadku gospodarki Wikingów. Po pierwsze, wojownicy z północy dysponują mobilnymi składami towarów (Ox Cart), co znacznie ułatwia wydobycie surowców. Po drugie, w ich państwie kto inny wydobywa złoto, a kto inny buduje gmachy oraz uprawia pola i ścina drzewa. Co ważne, wszyscy ci robotnicy mogą również brać udział w walce (są po prostu jednocześnie robotnikami i standardowymi wojownikami) i to ze znacznie lepszym skutkiem niż słabiutcy obywatele Grecji lub Egiptu.

W trakcie trwania bitew sporą rolę odgrywają bohaterowie (najciekawszy są herosi greccy, bo znamy ich z kart książek). Nie są oni tak potężni, jak niektórzy z mitologicznych potworów, ale ich specjalne zdolności znacznie zwiększają możliwości twojej armii oraz gospodarki (bardzo interesująco wyglądają w tym wypadku zdolności Faraonów). W trakcie trwania kampanii masz okazję prowadzić specjalnych bohaterów – takich, wokół których stworzona została fabuła gry. Zrozumiałe więc, że ich śmierć powoduje



### Age of Mythology

Ocena

5

Microsoft / APN Promise

<http://www.ensemblestudios.com/aom>

Wersja PL

RTS

PC

Multiplayer

Cena: 169 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

DC

Xbox

5 Grafika

4 Dźwięk

5 Frajda

Wszystkie zalety AGE OF EMPIRES II plus fantastyczne opcje zarządzania religią

Profesjonalne wykonanie, w którym zabrakło szaleństwa i fantazji

Gra już w tej chwili znalazła się w czołówce najlepszych produkcji wszech czasów. Jak dla mnie, trochę na wyrost...







zakończenie rozgrywki klęską. Bardzo ważną rolę (dużo, dużo ważniejszą niż w Age of Empires II) odgrywają relikty. Znalazienie tych specjalnych, niezwykle cennych przedmiotów może znacząco wspomóc twoje państwo. Robotnicy zaczną pracować szybciej, pojawią się dodatkowe oddziały, jednostki będą mniej kosztować, budowle staną się wytrzymalsze itp. itd.

Od strony graficznej program został przygotowany znakomicie. Zarówno budowle, jak i poszczególne jednostki zostały narysowane nie tylko realistycznie, ale estetycznie. Poza tym, niektóre z nich naprawdę budzą grozę. Ogromny, czerwony smok latający nad miastem, przyczajone za budynkami gigantyczne, złote Kolosy, buszujący po morzach i niszczący floty Kraken, otoczone chmurami much Mumie – wszystko to naprawdę robi wrażenie. Ważne jest też, iż dla każdej cywilizacji przygotowany został inny styl architektoniczny, a w dodatku architektura budowli zmienia się również po wkroczeniu w następną epokę historyczną. Spotkasz również sporo stworzeń zamieszkujących lasy, pola i pustynie. Od niewinnych ptaszków i jełonków aż po niedźwiedzie, wilki, krokodyle, czy hipopotamy, z którymi spotkanie może się niefortunnie zakończyć dla twoich robotników.

Jak ocenić Age of Mythology? Z jednej strony niewiele tu widzę nowości dotyczących ekonomii, z drugiej strony wprowadzenie wiary w bogów niesamowicie uatrakcyjniło zabawę. Co ważne możesz przecież wybierać alternatywne bóstwa, a to powoduje, iż dostępne stają się przeróżne kombinacje zaklęć oraz dysponujesz armiami o różnym składzie osobowym (a właściwie w tym wypadku wypadaloby napisać „o różnym składzie potworowym”). Dzięki temu jedna i ta sama gra może stać się inna od poprzedniej w zależności od wyboru bóstw opiekuńczych. Podobnie jak Age of Empires II, Age of Mythology charakteryzuje się ogromną grywalnością. Niewątpliwą zaletą jest odziedziczony

po Age of Empires II prosty w użyciu i przejrzysty interfejs. Mniej zaawansowani gracze mogą wybrać najniższy poziom trudności, na którym rozgrywka jest banalnie prosta. Osoby doświadczone i spragnione emocji wybiorą najtrudniejszy poziom trudności, a na nim komputerowi wrogowie zachowują się już całkiem rozsądnie i nie dają sobie w kaszę dmuchać.

W grze zabrakło mi jakiegś dozy szaleństwa. Owszem, to program dopracowany, dopieszczony i przygotowany z ogromnym profesjonalizmem. Ale... Po pierwsze sądzę, iż w grze powinny znaleźć się trzy odrębne kampanie dla trzech narodów, a nie tylko jedna kampania bez alternatywnych możliwości. Po drugie przydałaby się większa interakcja z bogami. Dlaczego na przykład nie możesz czasami usłyszeć głosu z nieba mówiącego: „wiesz co synku, coś ty za mało dbasz o mnie. Poślę do miasta tych dzieśnięć miłutkich Minotaurów (oraz ojca Rydzyka :)), aby zajęły się wychowaniem twoich poddanych w duchu wiary i modlitwy”. Oczywiście opcja taka miałaby sens tylko wtedy, gdybyś NAPRAWDĘ zaniedbał rozwój religii. Przecież wiadomo, że bogowie greccy byli bardzo, ale to bardzo obrażliwi, a piorun z ich ręki wychodził równie szybko, jak coś tam – coś tam ze spodni Casanovy :). Szkoda, że nie pomyślano o wprowadzeniu takiej opcji jak morale wojsk, a także o włączeniu możliwości wzrostu rolplejowych wskaźników w zależności od zdobytego doświadczenia. Wymierny efekt byłby chociaż taki, że gracz dbałby o swe jednostki weteranów i nie posyłał ich w samobójczych atakach. Szkoda również, że nie wprowadzono zróżnicowania pór dnia lub pór roku. Miło byłoby przecież obserwować skute lodem ugory zimą, zieleniące kłosa wiosną i złote łany zbóż w lecie. Nie mówiąc o tym, że armie poszczególnych nacji mogłyby walczyć lepiej lub gorzej w zależności od rodzaju terenu i pory roku. Wikingowie z całą pewnością uwielbialiby pokryte śniegiem równiny, a Egipcjanie najlepiej czuliby się na piaskach pustyni.

Długo by wymieniać możliwość ewentualnych innowacji, ale brutalna prawda jest, jaka jest: Age of Mythology to powtórka z rozrywki. Następny odcinek Bondy. Podobna akcja, co zawsze, identyczne konflikty, te same gadżety i tylko panienki w łóżku agenta zmieniają się z odcinka na odcinek... Czy to wystarcza? Sądząc po popularności Bondów większości widzów wystarcza w zupełności.

Jacek „Randall” Piekara





# the LORD OF the RINGS

## FELLOWSHIP OF the RING

„Jeden, by wszystkie  
odnaleźć i w ciemności  
związać...”

**W**wier-  
szyku  
obok  
chodzi oczywiście o Jedyn-  
ny Pierścień, choć złośliwi  
twierdzą, że równie do-  
brze mogłoby chodzić  
o tekstury w najnowszej grze firmy  
Vivendi Universal – THE FELLOWSHIP OF THE RING.

Drużyna Pierścienia to prościutkie połączenie gry akcji (widok TPP lub FPP) i przygodówki. Gra składa się z około 20 etapów połączonych przerywnikami animowanymi. W zależności od poziomu, kierujesz poczynaniami Froda, Aragorna bądź Gandalfa. Co będziesz robić? Ano, biegać, rzucać kamyczkami, walczyć kijaszkiem (lub mieczem, gdy go znajdziesz), zbierać pieczarki odnawiające nadwątlone siły życiowe i wykonywać od czasu do czasu drobne questy przygodowe („idź za róg, przynieś mi to i tamto”). Wątki przygodowe są w FotR naprawdę szczyt-  
kowe – questy i zagadki występują sporadycz-

nie, głównie w etapach z Frodo. Na dłuższą metę gra nie oferuje więc żadnej głębi i, szczerze mówiąc, gdyby odjąć cały kontekst tolkienowski, pozostałaby zwykła zręcznościówka, podobna do takich tytułów jak CROC, GIFT czy nowy HARRY POTTER. Tyle o mechanizmach gry, przyjrzyjmy się teraz jej wykonaniu.

Na pierwszy ogień weźmy oprawę graficzną. Podobnie jak w przypadku innych elementów gry, tak i tu poziom jest bardzo nierówny. Choć w FotR znajdziesz mnóstwo rzeczy, które będą cię śmieszyć i irytować, nie można powiedzieć, że grafika jest całkiem nieudana. Pewne zarzuty da się jednak postawić. Chyba największą wpadką jest wykonanie wody (rzek, stawów itp.). Jej powierzchnia jest płaska jak deska, często nie porusza się zupełnie, jakby nagle chwycił przymrozek. W dodatku programiści nie postarali się, by jakoś sensownie wkomponować akweny wodne w otaczający krajobraz i w rezultacie rzeka często wygląda jak niebieska wstążka, rzucana niedbale w poprzek tekstur.

Nie podobają mi się również modele postaci, w szczególności hobbitów – twarze są wręcz odpy-







chajęcel! Weźmy za przykład takiego Sama Gamgee. Wygląda jak dziecko z zespołem Downa i wstrząsaczem oczu. Ma nieproporcjonalnie wielkie ręce i stopy, co, jak miemam, w założeniach miało oddawać ducha rasy hobbitkiej. Zabieg nie udał się i w efekcie masz wrażenie, że prowadzisz bandę niepełnosprawnych, a nie sympatyczne niziołki. Podobnie rzecz się ma z innymi postaciami, a nawet potworami. Gandalf, zamiast luźnego płaszcza (jak przystało na maga) prowadzi się w kusym kubiczku przypominającym wdzianko Scorpiona w MORTAL KOMBAT. Jego broda natomiast wygląda, jakby ktoś ją wyciął z tektury i dokleił czarodziejowi do twarzy.

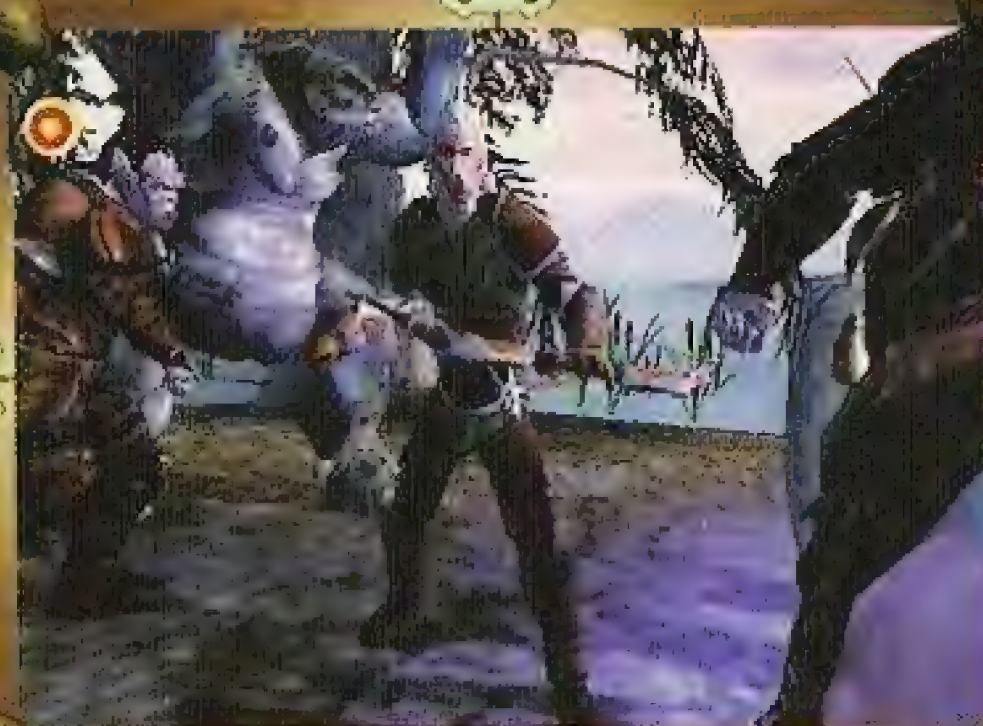
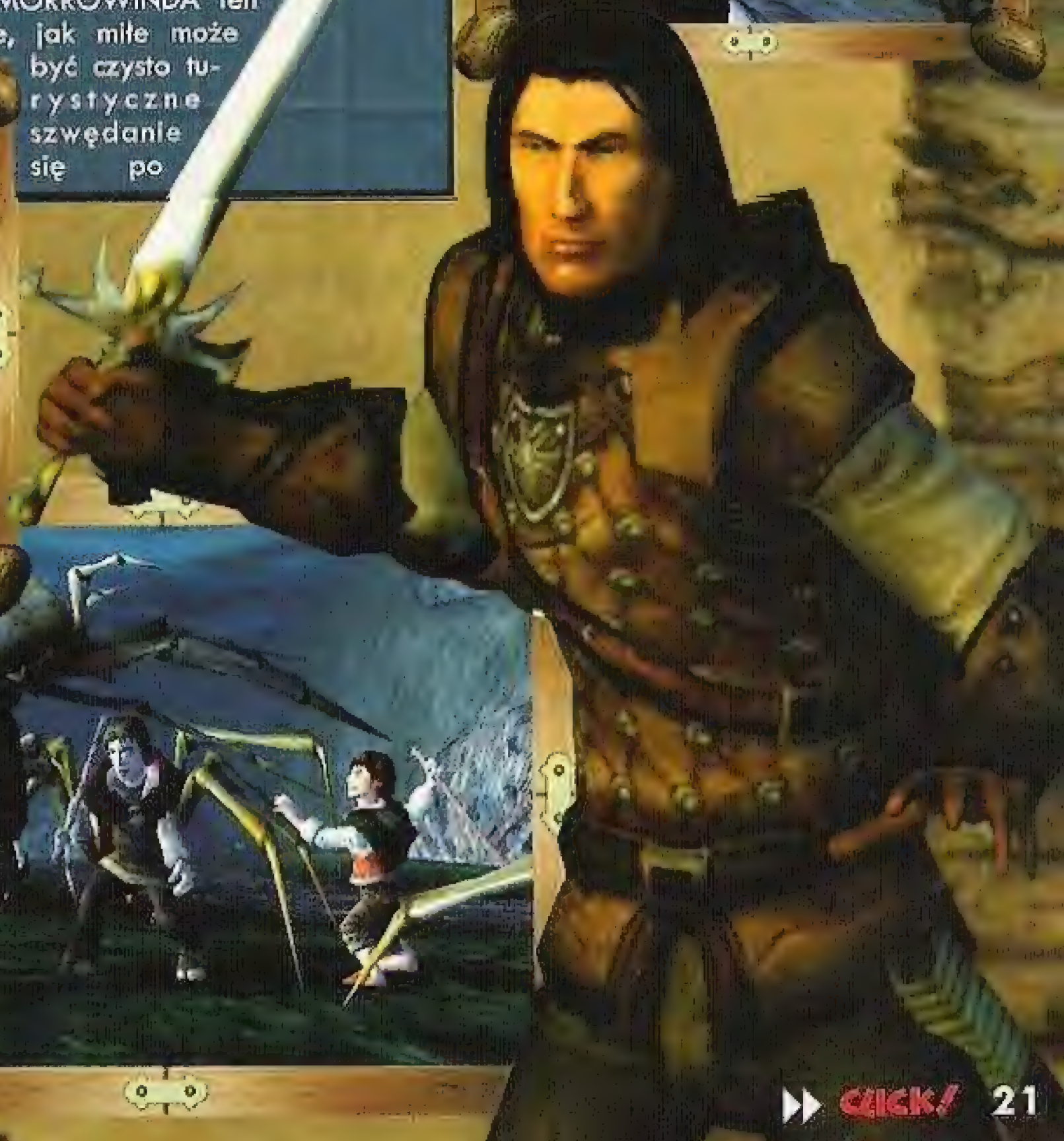
Chodzące tu i ówdzie po Hobbitonie owieczki to prawdziwa poezja, sam dr Frankenstein mógłby być z nich dumny. Po pierwsze, proporcje – z tego co pamiętam, owce miałyby raczej tłuste zadki. W *FotR* natomiast owce przypominają satyryczne rysunki psów obronnych: wielka, napakowana „klata” i zwężająca się reszta ciała. Poza tym, nogi zginają im się w ja-

kiś podejrzaný sposób: zarówno przednie, jak i tylne zginają się w kolanach na zewnątrz, przez co zwierzę wygląda tak: < >. Obserwując kicające po łacie baranki można wręcz pęknąć ze śmiechu. Oberwano się też kaczkom pływającym po stawie (nie poruszają KOMPLETNIE NICZYM, przez co wyglądają jak drewniane kukielki z Cepelii postawione na wodzie), wilkom (futro jakoś tak dziwnie sterczy, jakby je zamoczono w super glue, potargano i pozostawiono do wyschnięcia) i wielu innym stworom. Na tle tych wpadek całkiem niezłe prezentują się za to Czarni Jeźdźcy, a wręcz rewelacyjnie wypada Wierzbą w Starym Lesie.

Bardzo ładnie wyglądają też plenery – górki, dolinki, drzewka i kwiatki. Wszystko w ciepłych, miłych dla oka barwach (przynajmniej na początku wyprawy). Efekt co prawda psują niedociągnięcia (takie, jak wspomniana wcześniej wo-

da), ale ogólnie można chyba powiedzieć, że grafika otoczenia to jeden z najmocniejszych elementów FotR. Miejscami na pochwałę zasługuje również animacja postaci i potworów, choć nie zawsze (patrz owce). Całkiem niezłe wyglądają efekty specjalne (np. czary Gandalfa). Jest też jedna prawdziwa perełka: to, co dzieje się, gdy załóżysz na palec Pierścień (nie zdradzę, jakie są efekty). Pojawiające się od czasu do czasu wstawki animowane wykonane są z reguły na wysokim poziomie i prezentują się ładnie.

Dochodzimy tu do innej ważnej rzeczy – realizmu otoczenia i swobody działania. Niestety, w obydwu kategoriach FotR zupełnie się nie broni. W 90% przypadków podążać musisz wyznaczoną ścieżką i nie możesz nawet wejść na znajdujący się tuż obok pagórek, by podziwiać widoki. Kto grał w MORROWINDA ten wie, jak miłe może być czysto turystyczne szwędanie się po







świecie i zwiedzanie dzikich ostępów. Tutaj jesteś pozbawiony tej przyjemności. Często zdarza się również, że na drodze staje ci rzeczotka z wodą po kostki lub mała płotka i taka przeszkoda nie daje się w żaden sposób pokonać.

Realizm w FotR to zupełnie oddzielny rozdział. Wiem, że będziecie podejrzliwie się odnosić do oceniania realizmu w grze fantasy, jednak są pewne granice. Gdy Frodo spada w dół z dużej (lub małej) wysokości, stoi podczas lotu na

baczność. Wygląda to groteskowo. Kamień rzucony przed siebie odbija się w przedziwny sposób, często lecąc na wiele metrów w górę. Zupełnie jakby był wykonany z kauczuku, a obiekt, od którego się odbija, z betonu. Można się pokładać ze śmiechu, widząc, jak rzucony kamień odskakuje olbrzymim rykoszetem od miękkiej gleby, puchatej owcy czy... głowy Lobellii Baggins :)

Muzyka w grze jest w miarę niezła i pasująca do klimatu, ale nie nachalna. Niestety fatalnie wypadli polscy lektorzy – masz wrażenie, że oglądasz Pszczółkę Małą (Sam ma głos jak kastrat chory na zapalenie gardła). Szkoda, że nie przyłożono się bardziej, gdyż katastrofalne i nie pasujące do postaci głosy niszczą i tak niewielkie dawki klimatu, które gra oferuje.

Kto wie, może mimo licznych wpadek i niedociągnięć, FotR sprawi ci jednak choć odrobinę przyjemności. Główną zaletą jest obecność wątków, które nie pojawiają się w filmie, ani w grach Electronic Arts na nim opartych. Z zainteresowaniem badałem Stary

Las, chętnie też obejrzałem takie postacie jak Tom Bombadil czy Stara Wierzbę.

Ogólnie jednak FotR zdecydowanie zawiódł moje nadzieje – po raz kolejny otrzymaliśmy grę bardzo przeciętną, której rozgłos wynika tylko i wyłącznie z „wielkości” nazwy. FELLOWSHIP OF THE RING jest zdecydowanie zbyt krótki (około 8 godzin grania), zbyt liniowy i ma zbyt wiele niedociągnięć. Spodoba się, być może, dzieciom, jednak dla starszych fanów twórczości J.R.R. Tolkiena nie ma w tej grze nic interesującego. Może wersja na GBA wydzie lepiej panom z Vivendi...

Piotr „Froggar” Moskal



### LotR: Fellowship of the Ring

Vivendi Universal / Play It

<http://www.lordoftherings.com>

Wersja PL

Action Advent.

PC

Multiplayer

Cena: 129,99 zł

PS2

#### Wymagania sprzętowe

Pentium 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D, 850 HDD

GBA

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Miejscami grafika potrafi zaskoczyć, występują wątki pominięte w filmie

Gra jest zbyt prosta, żeby nie powiedzieć „prymitywna”, jest też zbyt krótka

FotR niestety nie jest produkcją nadzwyczajną i hitem raczej się nie stanie. Zapewnia kilka godzin zabawy i spodoba się tylko dzieciom



# KONKURS Z ...

# the LORD OF THE RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING

**Do wygrania  
25 gier**

*Fellowship  
of the Ring*



A oto nasze pytanie konkursowe:

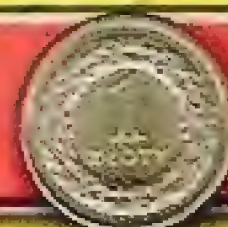
**Która z wymienionych osób NIE należała do Drużyny Pierścienia?**

A) Boromir B) Gandalf C) Legolas D) Głoin

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, masz szansę na wygraną!



## WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

**KONKURSOWY NUMER SMS**

### 7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM)

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treści wiadomości nie wpisujecie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

**JAK WYŚLAĆ ODPOWIEDZ?**

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d)
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

**CL.FR.#**

- gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.
3. Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia
  4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS



# SYBERIA

*Wreszcie wspaniała przygodówka z wciągającą fabułą i rewelacyjną oprawą!*



Czy pamiętasz jeszcze jakąś niezłą przygodówkę, przy której zasiadziałeś się do wczesnych godzin porannych? Tak się składa, że właśnie jest 5:00 rano, a ja wciąż gram w SYBERIA. Już dawno żadna gra przygodowa nie przykuła mnie do fotela na tak wiele godzin. Jeśli jednak jesteś zagorzałym fanem masakr z wykorzystaniem wszystkich możliwych broni, to możesz spokojnie przejść do innego artykułu, bo ten raczej cię nie zainteresuje. Jeżeli natomiast pociągają cię niesamowite historie, to niewykluczone, że SYBERIA skradnie kilka wieczorów z twojego wolnego czasu.

Akcja nie zalicza się do burzliwych. Wiosna, połowa kwietnia 2002 roku. Główna bohaterka, Kate Walker, zaradna pani mecenas z kancelarii prawniczej Marson & Lormont w Nowym Jorku, została wysłana do zapomnianego alpejskiego miasteczka, stolicy zabawek mechanicznych zwanej Valadilene, w celu sfinalizowania sprzedaży zadłużonej fabryki automatów. Sprawa wydaje się być łatwa, tym bardziej, iż przed przyjazdem Kate wszystkie szczegóły transakcji zostały ustalone z właścicielką XVII-wiecznej fabryki – Anną Voralberg. Wystarczy ją tylko odwiedzić oraz przedłożyć do podpisania odpowiednie dokumenty. Gdyby jednak to było wszystko, gra trwałaby około 10–15 minut, w trakcie których zdążyłbyś jeszcze przespacerować się i obejrzeć to malownicze miejsce.

W trakcie podróży Kate ze Stanów Zjednoczonych do Europy, 86-letnia madame V. zostaje wezwana przed oblicze Najwyższego. Oczywiście tak renomowana firma jak Marson & Lormont przewidziała podobny rozwój sytuacji (bądź co bądź, w leciwym wieku śmierć może wpasć z wizytą do każdego człowieka nie pytając o zgodę), więc była na taką

## Syberia

Ocena

5

Microlds / Cenega

<http://www.syberia.info>

Wersja PL

TP Adventure

PC

Multiplayer

Cena: 79,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB

GC

PSX

5+ Grafika

4+ Dźwięk

5 Frajda

Wspaniała atmosfera!!! Poza tym doskonała grafika, dopracowany scenariusz

Dziwne cieniowanie głównego bohatera, mogłoby być więcej dźwięku i muzyki

Nareszcie pojawia się gra przygodowa, przy której naprawdę można się zasiedzieć! Czyżby minęła zła passa przygodówek?



ewentualność przygotowana (firma, a nie śmierć). Kate udaje się do prawnika reprezentującego fabrykę, który oznajmia jej o istnieniu pewnej przeszkody uniemożliwiającej przejście. Przeszkoda ma na imię Hans i jest zaginionym bratem denatki. Problem tkwi w braku aktualnego adresu niespodziewanego nowego spadkobiercy. Twoim zadaniem, gracz, jest wcielenie się w rolę Kate oraz odnalezienie Hansa Voralberga.

Grafika i silnik stworzone na potrzeby gry są naprawdę bajeczne. Prawie wszystko zostało dopracowane w najdrobniejszych detalach. Przebywając w stolicy zabawek mechanicznych czujesz się, jakby czas zatrzymał się na początku ery industrializacji. Brukowane uliczki, atmosfera przypominająca coś pomiędzy sielanką tolkienowskiego Bag Endu a „Przypadkiem Charles'a Dextera Warda” H.P. Lovecrafta. Jedynie dźwięk dzwoniącego co jakiś czas telefonu komórkowego głównej bohaterki przypomina, że jesteś w roku 2002. Niecodzienną zewnętrzną architekturę uzupełnia wręcz antykwarialny wystrój wnętrz, przemieszany z automatycznymi gadżetami z fabryki Voralbergów.

Jednocześnie widać ekonomiczny upadek mieszkańców Valadilene. Obdrapane ściany wewnątrz willi lokalnego mecenasa, pocziwy staruszek siedzący na ławce przy moście, wspominający czasy świetności miasteczka. Wszystko to rysowane i animowane w taki sposób, iż trudno oderwać się od ekranu komputera. A to dopiero początek opowieści.

Jedną z kilku rzeczy, do których można się przyczepić, jest spowolnienie animacji, gdy postać przybysza (przybyszki?) z Nowego Jorku próbuje wejść po schodach czy otworzyć drzwi. Zachowuje się wtedy dosyć sztucznie. Oprócz tego zbyt mało uwagi poświęcono cieniowi głów-

nej bohaterki. Bez względu na oświetlenie, jego kształt zawsze przypomina owal. Wkładając tyle pracy w grafikę i wprowadzenie w ruch otoczenia, można się było pokusić o lepsze cieniowanie.

Oprawa muzyczna, w przeciwieństwie do grafiki, została potraktowana ascetycznie. Ma raczej za zadanie wtopić się w tło i nie przeszkadzać w konsumpcji przyrządzonej historii. To posunięcie wydaje się być celowe oraz pozwala budować specyficzny klimat otaczającego świata.

Zagadki są umiarkowanie skomplikowane. Po pewnym czasie nudzić może ciągle poszukiwanie kluczy do ważnych dla dalszej fabuły lokalizacji. Niedogodność ta nie umniejsza jednak przyjemności czerpanej z rozgrywki.

Lokalizacja wykonana przez firmę Cenega jest dosyć dobra i sugestywna (na razie moimi ulubieńcami została para z łodzi stacjonująca w kanale miasteczka uniwersyteckiego). Do tej pory nie dostrzegłem żadnych błędów i wypaczeń.

Myszę, że nieprzypadkowo SYBERIA otrzymała pierwszą nagrodę w kategorii gier przygodowych na targach E3 w Los Angeles. Melancholijny, wciągający scenariusz Benoit Sokala, poparty bardzo dobrą grafiką, stawia tę grę co najmniej na równi z takimi tytułami, jak THE LONGEST JOURNEY, DISCWORLD NOIR czy NIGHTLONG. Już teraz można ją uczciwie zaliczyć do klasyki gatunku. Polecam na długie zimowe wieczory. Zwłaszcza gdy za oknem śnieg, a ciągnie cię do cieplejszych, nastrojowych klimatów.

Paweł "Cyberfish" Karaszewski





# Harry Potter

## I KOMNATA TAJEMNIC



*Oto gra dla miłośników czekoladowych żab (tfu, Frogger...) i fasolek o smaku szpinaku z cukrem*

**H**ogwart nie mógł uznać drugiego roku spędzonego w Harrym Potterze za udany. Również i tym razem mroczny Sami-Jecie-Kto namieszał jak niewłaściwy skrzek w eliksirze latania do latryny. A wszystko zaczęło się, kiedy wierzba bijąca... Że co? Ach!!! Tfu, tfu, przepraszam, głupi ze mnie skrzat, niegodny uwagi i śmieszący, ukarżcie mnie! Ukarżcie mnie! Jak mogłem się tak pomylić...

Oczywiście to Harry Potter pobierał nauki w słynnym Hogwarcie. Początkowo, jeśli nie liczyć niezbyt miłego epizodu z latającym fordem angliq, szło mu całkiem znośnie. Gilderoy Lockhart nauczył go nowego czaru, zaś smaczne czekoladowe żaby i fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta same pchały się do kieszeni. W efekcie Harry szedł jak burza do przodu, z palcem w kieszeni pokonując kolejne wyzwania. Nie były one szczególnie skomplikowane. Wystarczyło bowiem brnąć na oślep przed siebie, jedyną możliwą drogą, bez oglądania się na boki. Czasem należało też przeskoczyć jakąś kładkę, bezpiecznie przejść przez ogród porośnięty horklumpami czy poprzesuwać klocki tak, by schowana pod sufitem gwiazdka sama wskoczyła za pazuchę.

Szczególną przyjemność sprawiały Harry'emu mecze, khem, Qaiditcha. Quiditcha. Coś takiego znaczy się... W każdym razie latanie na miotle za złotym zniczem wciągnęło Pottera nie gorzej niż bagna pobliskiego lasu. Niestety, ultranowoczesna miotła naszego młodego czarodzieja miała tę dziwną właściwość, że była narowista i nie zawsze się go słuchała. Skierowanie jej we właściwą stronę było niekiedy zadaniem znacznie poważniejszym niż proste flipendo – już łatwiej byłoby pasażerskiego Jumbo Jeta posadzić na pasie startowym Okęcia. Harry żałował też odrobinę, że Quiditch nie zmienił się od poprzedniego razu. W końcu nie ma nudniejszej gry od tej samej gry po raz drugi!

Khem, rozgadałem się troszeczkę, głupi ze mnie skrzat, oj głupi, śmieszący i niegodny uwagi. Tak to niestety jest... Chce się dobrze, a nie wychodzi, łeb pęka, a uszy dęba stoją. No, ale cóż... Pierwszych parę miesięcy w Hogwarcie dłużyło się Potterowi niczym długodystansowy wąż boa. Zajęcia, nowe czary, spotkania z kumplami, wreszcie



### Harry Potter I Komnata Tajemnic

Electronic Arts / Cenega

<http://harrypotter.ea.com/>

Wersja PL

TPP

PC

Multiplayer

Cena: 139,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

P 300 MHz, 64 MB RAM,  
akcelerator 4 MB

GC

PSX

4

Grafika

4

Dźwięk

4

Fajda

To Harry Potter! Dzieciaki będą wniebowzięci!

Starsi gracze będą raczej rozczarowani. Zbyt proste to-to i zbyt brzydkie

Druga wizyta Harry'ego na domowych pece-  
tach pachnie komercją. Nie znaczy to jednak,  
że grę należy omijać z daleka...





ów potworny, spędzający sen z powiek profesor Severus Snape. Facet – dawny stronnik Sami-Wiecie-Kogo – zdecydowanie nie przepadał za Harrym i starał się uprzykrzyć mu życie na każdym kroku. Nasz biedny czarodziej trochę się tym przejmował, jakby nie dostzegając, że każde prawidłowo wykonane zadanie dostarcza jego domowi, Gryffindorowi, kolejnych punktów w ranking. Na szczęście wiemi przyjaciele, Ron i Hermiona, stali po jego stronie. Ilekroć więc Potter miał jakieś problemy, no nie wiem (durny skrzat ze mnie), zapomniał hasła do dormitorium czy znalazł się w pobliżu woźnego Argusa Filcha, od razu przybiegali mu z pomocą. Cóż, stare przysłowie nie na darmo mówi, że z przyjaciółmi zawsze raźniej, nawet jak mniej wyraźnie, bo procesor nie nadąza.

Mniej więcej w połowie roku zaczęło się wreszcie coś dziać. Owszem, już wcześniej Harry słyszał tajemnicze, grożące mu głosy, jednak dopiero napis na ścianie „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta...” zaktywizował jego nieprzeciętnie szare komórki. Okazało się, że wiele lat temu założyciele Hogwartu, Saltazar Slytherin i Goldryk Gryffindor, pokłócili się o mugoli. Poszło o ich obecność w placówce naukowej. Ponoć Slytherin zbudował wówczas w tajemnicy przed kolegami tajemniczą Komnatę Tajemnic i osadził w niej prawdziwą bestię. Tylko jego dziedzic mógł ją odnaleźć i zgłodzić monstrum. Oczywiście we wszystko wmieszał się sam dyrektor Dumbledore oraz Sami-Wiecie-Kto, nie wspominając o stworze petryfikującym po korytarzach ludzi. W Hogwarcie zrobiło się naprawdę niebezpiecznie... Nawet ja, mały głupi skrzaciak, miałem takiego stracha, że mi nogi drżały jak galareta malinowa z fasolkami Bertiego Botta o smaku woskowiny.

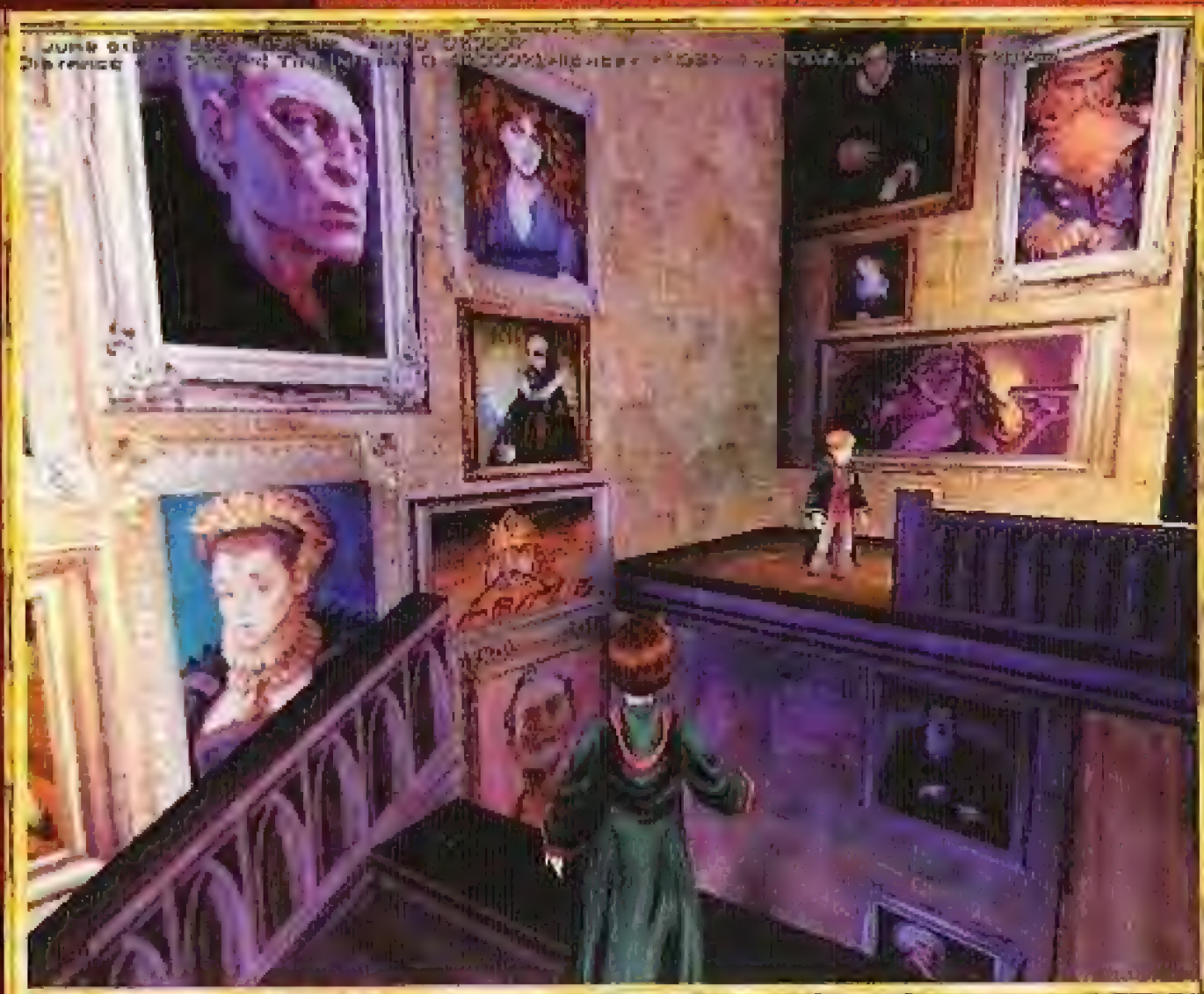
Hmm... muszę tu nadmienić, że Sami-Wiecie-Kto już przed rozpoczęciem roku najął sobie do pomocy bardzo przeciętnych programistów. Stanęli oni na głowie, byle tylko nie poprawić warunków, w jakich Harry przebywał w KAMIENIU FILOZO-

FICZNYM. W efekcie, khem, szkoła i jej okolice wyglądają dość schematycznie i niezbyt imponująco. Proste, trójwymiarowe obiekty, niezbyt złożone lokacje i ledwie przeciętne tekstury w połączeniu ze stosunkowo niską rozdzielczością nie przypadną do gustu komputerowym purystom. Mogą sprawić, że wielu mugoli uzna Pottera za płaskotwarzowego dziwaka o zębatej skórze i bardzo sztywnej posturze. Biedaczysko wiedział o tym i zapewne załamałby się, gdyby nie fakt, że młodzieńcze nerwy dosłownie co trzy minuty były szarpane przez napis informujący o wczytywaniu kolejnego poziomu. Za każdym razem nastrój pryskał jak smok Hagrida ze swojego kójca.

Równie fatalnie spisali się tłumacze oraz osoby udzielające głosów studentom Hogwartu. Zabrało przede wszystkim klimatu wielkiej przygody, spektakularnego rozmachu i ciepła znanego z kronik pani Rowling. Wiem, khem, nie jest łatwo przenieść go na ekran czy papier. Ja sam, głupi skrzat, staram się jak mogę, a nie wychodzi. Ale te frazy, khem, eheheh, eeee... frazy, które wypowiadają niekiedy Harry Potter i spółka, brzmią po prostu niewiarygodnie. Gdybym nie znał tego czarodzieja, uznałbym, że jest niezdolny do uzewnętrznienia jakichkolwiek uczuć. A tak przecież nie jest!

Khem, khem, przepraszam, już gardło mnie zaczyna boleć. Zbijcie mnie, ukarście, głupiego, nędznego, śmierzącego skrzata. Khem... Albo pójde się sam ukarać. Do zrobaczenia. Aha... Pozdrowić od was Pottera czy sami go odwiedzić?

Michał „Joel” Zacharzewski





## SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

Na podstawie świetnej książki stworzono przeciętny film. Z przeciętnego filmu zaś udało się zrobić marną grę :)



**N**ie tak dawno mogłeś obejrzeć w kinach film pod tym samym

mini bombę atomową (podejrzewałbym Froggera, gdyby nie fakt, że już doszedłem do misji wyjaśniającej całą sytuację) w czasie trwania finałowego meczu o mistrzostwo ligi Super Bowl (chodzi chyba o futbol amerykański). W eksplozji ginie ponad 100,000 ludzi. Oczywiście władze są wkurzone, więc zaczyna się poszukiwanie winnych. Dzięki spektakularnym sukcesom, jakie dotychczas odniósł w walce z terroryzmem, zostajesz przeniesiony do jednostki specjalnej CIA, którą oddelegowano do zidentyfikowania oraz schwytania złoczyńców odpowiedzialnych za tragedię z Baltimore.

W grze podoba mi się szybkość reakcji SI wrogów – im wyższy poziom trudności, tym sprawniej reagują na przebieg akcji. Tutaj naprawdę nie ma czasu na myślenie. Zanim wejdziesz do pomieszczenia, warto użyć Wykrywacza Rytmu Serca (WRS), żeby zlokalizować pozycję terrorystów. Po wejściu nie będziesz miał czasu na rozglądanie się po pokoju czy korytarzu.

Strzelaj w punkt, w którym ostatnio przebywał przeciwnik. Masz na to zwykle mniej niż jedną sekundę. Albo oni, albo ty. Terrorysty współpracują ze sobą – gdy jedni przesuwają się w kierunku twoich

jednostek, inni zapewniają im ogień oślaniający. Napastnik słyszący strzały w sąsiednich pomieszczeniach może przyjść z odsieczą swoim kumplom. Nie czuj się więc zbyt

pewnie gdy oczyścisz dany pokój, bo może spotkać cię przykra niespodzianka. Przeciwnicy wykorzystują również dosyć dobrze otoczenie do ukrywania się przed kulami czy granatami. System wydawania rozkazów jest całkiem rozsądny i prosty w obsłudze, podobny do tego ze SWAT 3. Niestety sposób ich realizacji jest zwykle fatalny (patrz poniżej).

Jest też w SWS kilka rzeczy, które mi się nie podobają. Na przykład SI jednostek wspierających twoje oddziały – nie rozumiem, jak można zaniedbać SI sprzymierzeńców, jednocześnie całkiem nieźle dopracowując SI wrogów. Twoi pomocnicy są kretynami. Średnio wychodzi im 1 z 5 podjętych akcji. Większość rzeczy trzeba robić samemu, jeśli nie chcesz, aby co misję 2/3 składu kończyło w plastikowych workach.

Grafika – spójrzcie na screeny Rainbow Six 3 – Raven Shield i porównajcie z SWS. Gigantyczna różnica na niekorzyść tej drugiej pozycji. Najwyraźniej twórcy SWS stawiali się na wysoką miodność rozgrywki, a nie dobrą szatę graficzną. Niestety zapomnieli, że miodność też nie wyszła im najlepiej. Nie widać nawet broni, jaką w danym momencie się posługujesz, ani broczącej krwi. Animacje umierających postaci także pozostawiają pewien niedosyt.

W SWS dostępna jest opcja multiplayer – gdyby nie to, gra starczałaby na jeden dzień zabawy. Jeśli z jakiegokolwiek powodu warto kupować SWS to właśnie po to, aby pograć z kumplami po necie.

Brak opcji dostępnych w Ghost Recon oraz Rainbow Six – czyli całkowite odcięcie wątku taktycznego. Powstał produkt będący namiastką Counterstrike, ale poprzez brak dynamiki, nie jest w stanie konkurować z żadnym z powyższych tytułów. Podsumowując gra nie jest zła, lecz nie jest też dobra. Jest ot, taka sobie. To za mało...

Paweł Cyborlich Koraszewski

### Suma wszystkich strachów

Red Storm / Play II

<http://www.redstorm.com>

Wersja PL

Action shooter

PC

Multiplayer

Cena: 129,99 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

DC

Xbox

4- Grafika

3+ Dźwięk

3+ Frajda

Spora dawka napięcia (masz tylko 1 sek. na reakcję w sytuacjach podbramkowych)

SI sprzymierzeńców, gra zbyt szybko się kończy, brak krwi (mało realistyczne)

Gra nie jest może rażąco zła, ale brakuje jej większości elementów, które robią z tytułu megahit. Wielka szkoda...





Poczuj się jak w bolidzie!!!

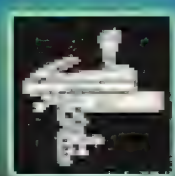
# COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



**Nie daj się nabrać na podróbki.  
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
  - ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
  - ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
  - ★ w pełni programowalne przyciski
  - ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
  - ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
  - ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
  - ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
  - ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
  - ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
- Tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”  
dostawa w 24 godziny  
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:  
MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



# IRON STORM

Wojna nieprawdziwa, choć bardzo rzeczywista. Niby przeszłość, a jednak przyszłość...

**A**kcja IRON STORM, nowej strze-

laniny FPP/TPP firmy Wanadoo, rozgrywa się w rzeczywistości alternatywnej. Europę już od 50 lat trawia pożogi I wojny światowej. Imperium Rosyjsko-Mongolskie, dowodzone przez genialnego stratega, barona Romana Ungerna Sternberga, ani myśli ustąpić zachodniej koalicji, zbijając kokosy na obligacjach wojennych. Nad polami snują się więc gazy bojowe, te same, które niegdyś opłatały twierdzę Verdun i okolice rzeki Sommy. Zwykli żołnierze wciąż giną w okopach albo w czasie szturmów, nadziewając się na ogień karabinów maszynowych. Jednocześnie w bunkrach ogląda się telewizję i testuje broń z celownikami laserowymi!

Wiosną 1964 roku szpiegdy Zachodu docierają do danych o tajnym laboratorium barona Sternberga, w którym opracowano tzw. ciężką wodę. Sukces badań może zachwiać pożądaną przez Zachód równowagę wojenną. Dowództwo postanawia wysłać do akcji swojego najlepszego człowieka. James Anderson, czterdziestoletni porucznik, otrzymuje rozkaz przedarcia się

za linię frontu, odnalezienia laboratorium i zniszczenia próbek ciężkiej wody. Czeką go sześć rozległych epizodów rozgrywających się m.in. w niemieckim Wolfenburgu, Berlinie oraz pancernym pociągu „Car Iwan”.



Nie da się ukryć, że główną zaletę IRON STORM stanowi wciągająca fabuła. Opisany w niej świat jest daleko bardziej oryginalny niż „kolumbijska dżungla z baronami narkotykowymi w tle” czy „odległa planeta gdzieś w sąsiedniej galaktyce”, które znasz z tysięcy innych shooterów FPP. Autorem udało się również w wiarygodny sposób połączyć elementy charakterystyczne dla I wojny światowej (gazy bojowe, proste czołgi, wojna okopowa) z techniką z czasów wojny w Wietnamie (śmigłowce, karabiny na podczerwień czy wspomniane lasery). Z kolei poszczególne zadania nie ograniczają się do nieustannego biegania i strzelania. Pod względem stopnia skomplikowania IRON STORM przypomina niekiedy ostawionego HALF-LIFE. Czasem trzeba zakraść się po łożu do schronu, schować broń, tudzież przyłączyć się do grupki jeńców. Niekiedy wręcz przeciwnie – wyskoczyć w stylu Rambo 3 na środek placu i położyć kilkunastu złopa trupem. W porównaniu do MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, gdzie największą trudność sprawiało przedarcie się

przez kontrolowane przez snajperów podwórka, niektóre zagadki IRON STORM prezentują się naprawdę przyzwoicie. Szkoda jedynie, że autorzy gry nie do końca wykorzystali opcję przełączania się z trybu FPP w TPP i odwrotnie.

Drugą, wcale nie mniejszą zaletą gry, jest re-



## Iron Storm

4xStudio / CD Projekt

<http://www.stormgame.com>

Wersja PL

FPS

PC

Multiplayer

Cena: 99,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator graf. 3D 16 MB

DC

Xbox

5- Grafika

5 Dźwięk

5- Frajda

To nie SERIOUS SAM, tu trzeba myśleć! I to nawet całkiem sporo...

Owszem, gra się miło, ale całość raczej nie powala. Dla fanów tematu

Kolejna wojenna strzelanina FPP, tym razem w alternatywnej wersji 1964 roku. Dość trudna, lecz wciągająca





gry, pojawiające się u graczy mających mysz podłączoną do portu USB.

Autorzy gry przygotowali tryb multiplayer, jednak w jednym z wywiadów przyznali, że stanowi on jedynie „skromny dodatek” do trybu dla jednego gracza. Składają się nań klasyczny i drużynowy deathmatch, capture the flag oraz isolation case, model rozgrywki polegający na przenoszeniu tykającej bomby do obozowiska przeciwnika. I choć projekty map są przyzwoite, to chyba żaden miłośnik RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN nie spędzi w sieciowym świecie IRON STORM więcej niż pół godziny. Po prostu jest on przeciętny jak czerwona czapka Mikołaja.

alizm świata przedstawionego. Wystarczy wbiec do pierwszego lepszego okopu, by przekonać się, że wojna to nie przelewki. Kule latają dosłownie wszędzie, każdy pagórek czy chatka obstawiona jest przez snajperów, a granaty kładą pokotem wielu twoich towarzyszy. Nie ma miejsca, w którym mógłbyś poczuć się bezpiecznie. W dodatku wystarczy jedna chwila nieuwagi, by na dobre rozstać się z tym światem. Dlatego też o sukcesie decyduje umiejętność skradania się i obserwowania otoczenia, a nawet przewidywania, gdzie wróg mógł się ukryć.

Trzecią zaletą IRON STORM jest interesująca oprawa graficzno-dźwiękowa. Autorski silnik Phoenix3D (pojawi się też w zapowiadanym na 2003 rok STALINGRADZIE) doskonale radzi sobie z otwartymi przestrzeniami. W wielu miejscach brakuje co prawda detali, tekstury nie są aż tak wybitne jak w MAX PAYNE, jednak odpowiednio dobrane kolory, a także takie elementy otoczenia jak brudny plac, wszedłoboczniki czy pozbawione liści drzewa świetnie oddają dość ponurą atmosferę wojny. Szwankuje natomiast animacja postaci. Żołnierze poruszają się dość sztucznie, zdarza się też, że w trakcie czołgania nogi zapadają im się pod ziemię bądź wchodzi w ściany. Równie nierówna jest oprawa dźwiękowa IRON STORM. Aktorzy wcielający się w główne role (w angielskiej wersji językowej) wypadają nieprzekonywująco, natomiast wszelkie „odgłosy wojny” wzmacniają i tak już świetny klimat programu. Warto też zainstalować najnowszy patcha, który usuwa problemy z menu głównym

Współczesny Hamlet z pewnością zmieniłby swoje imię, a także pytanie, nad którym się głowił. Słowo „być” ustąpiłoby bardziej prozaicznemu „kupić”. Niestety, odpowiedź wcale nie byłaby tak prozaiczna. Konkurencji z NO ONE LIVES FOREVER 2 IRON STORM raczej nie wygra, jednak może stanowić ciekawą alternatywę wobec nadciągającego MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD. Zwłaszcza, że drobne wady (animacja, tryb multi) z całą pewnością nie przesłonią zalet...

Michał „Joel” Zacharzewski





# Modi i Nanna

## SPRYTNE SMYKI



### Modi i Nanna: Sprytne smyki

reSync / LEM

<http://www.lem.com.pl>

Wersja PL

zręcznościowa

PC

Multiplayer

Cena: 49 zł

PS2

#### Wymagania sprzętowe

Pentium GHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 785 MB HDD

2 Grafika

4 Dźwięk

4 Frajda

Różnorodność plansz

Słaba grafika, duży poziom trudności, wysokie wymagania sprzętowe

Gra jest zbyt trudna dla młodych, a zbyt łatwa dla starych

Ocena

3+

**D**awno, dawno temu, w małej osadzie wikingów, hen na północy żyli Modi i Nanna. Oboje byli dziećmi dzielnego wodza Tyra. Życie w wiosce płynęło beztrudno i przyjemnie, do czasu, gdy zły Loki za-

kłócił sielankę i zapragnął władać całą północną krainą. Wobec napotkanego sprzeciwu mieszkańców, postanowił ich ukarać i otoczył wioskę lodową kopułą. Bezskutecznie próbowano rozbić ją młotami, roztopić ogniem. Pewnego dnia okazało się, że czasza jest nieszczelna. Pęknięcie pozwalało przedostać się na zewnątrz jedynie dziecku. I to właśnie na Ciebie drogi gracz, liczy cała wioska!

Możesz grać chłopcem, Modim, lub dziewczynką, Nanną. Rzecz oczywista, ja wybrałem chłopę. Modi włada drewnianym pałaszem a Nanna, łukiem.

Podczas grania w Modi i Nannę towarzyszyły mi mieszane uczucia. Z jednej strony gra miło mnie zaskoczyła, z drugiej rozczarowała. Niewątpliwie jedną z jej słab-



szych stron, jest niedo-  
pracowana grafika.  
Tekstury są na bardzo  
niskim poziomie i nie  
przekłada się to by-  
najmniej na niskie wy-  
magania sprzętowe.

Niestety, jest wręcz przeciwnie!

Miłym zaskoczeniem jest natomiast zróżnicowanie rozgrywki. Autorzy zadali sobie wiele trudu, aby gra nie znudziła się szybko. Czekać Cię ponad 24 różnorodne poziomy, z których każdy zawiera elementy wymagające refleksu, logicznego myślenia, zręczności i jednocześnie dobrego planowania.

Wielki minus należy się za brak możliwości zapisu stanu gry, który następuje dopiero po ukończeniu poziomu. Czasami jednak trwa to bardzo długo i kosztuje wiele prób, co może zniechęcić nawet najtwardszego gracza. Sterowanie nie budzi zastrzeżeń, podobnie jak oprawa dźwiękowa – Modi i Nanna mówią do ciebie po naszymu.

Czy warto zagrać? Warto. Mimo wielu zastrzeżeń gra spodoba się młodszym graczom. Modi i Nanna to przede wszystkim zabawa, ale również i nauka.

Piotr „Mlynka” Młyński

# INDUSTRY GIANT

## 1900-1980



INDUSTRY GIANT 2 pisaliśmy już kilka obrotów księżyca temu. Teraz, z okazji premiery polskiej wersji programu, postanowiliśmy przypomnieć ten niezaprzeczalnie ciekawy tytuł.

Dla tych, którzy ostatnie nasze wzmianki o IG2 przeoczyli, małe przypomnienie – w grze JoWood otrzymujesz trochę pieniędzy, które musisz korzystnie ulokować.

A dokonasz tego zakładając doskonale prosperującą sieć handlową.

Możliwość jest tutaj cała masa – możesz handlować produktami rolnymi, meblami, nawet samochodami. Co jednak jest szczególnie istotne, w grze musisz zadbać o absolutnie

wszystkie etapy produkcji. Jeżeli zatem postanowisz sprzedawać – dajmy na to – mleko, musisz wybudować zagrody dla krów, magazyny w których mleko będzie przechowywane, a także sklepy, gdzie owe mleko sprzedawać będziesz. Do twoich obowiązków należy także przygotowanie transportu – możesz używać w tym celu ciężarówek, statków, a nawet kolei. Bardzo fajną rzeczą w IG 2 jest także to, że na dane towary różny jest popyt w zależności od pory roku. Bardzo łatwo jest w IG2 stracić pieniądze, których przecież jest zawsze za mało. Warto jednak pamiętać, że każde jedno niepowodzenie, które cię w tej grze spotka, będzie jedynie konsekwencją twoich własnych decyzji.

IG2 to nader logiczna i przejrzysta gra. Nawet interfejs użytkownika – jakże obfitujący w ikonki, polecenia i suwaki – okazuje się bardzo wygodny. Dodajmy do tego dość standardową, lecz zarazem bardzo urokliwą grafikę i przyjemne tło muzyczne, aby otrzymać pełny obraz tego z wszech miar udanego produktu.

Maciej „Anzelma” Ogiński

### Industry Giant 2

JoWood / CD Projekt

<http://www.industrygiant2.com>

Wersja PL

strategia

PC

Multiplayer

Cena: 99 zł

PS2

#### Wymagania sprzętowe

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

5 Grafika

8+ Dźwięk

5+ Frajda

Śliczna grafika, duża swoboda działania

Z drugiej strony, pozycja to zgoła hermetyczna...

Jedną z ciekawszych gier ekonomicznych ostatnich miesięcy doczekała się polskiej wersji językowej. Interesująca propozycja







# CD-R HAWK

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California - Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

parametry techniczne dorównujące  
specjalistycznym płytom **Audio**  
służącym do nagrywania  
wysokiej jakości dźwięku

doskonalej jakości **folia srebrna**  
jako nośnik właściwy

**najtrwalsza**, spośród  
dostępnych na rynku nośników,  
**warstwa serigraficzna**  
(wierzchni nadruk i ochrona  
właściwego nośnika foliowego przed  
uszkodzeniami mechanicznymi)

doskonale **wyważenie**

**40-krotna**  
prędkość nagrywania

## Wypali? Na pewno!



### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb ±0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochlaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

## Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



# HEGEMONIA

## -LEGIONS OF IRON-

Statki kosmiczne, potyczki międzyplanetarne, Układ Słoneczny w zasięgu ręki... Mogło być tak pięknie!

**W**ęgierskie studio Digital Reality po raz kolejny wyprodukowało kosmiczną strategię. Po niezbyt udanej grze REUNION i o wiele lepszej IMPERIUM GALACTICA fani

z niecierpliwością czekali na ich najnowsze dzieło – HEGEMONIA. Miała ona wyjść w terminie zbliżonym do trzeciej części MASTER OF ORION, zapowiadała się więc naprawdę interesująca rywalizacja. Jednak po kolejnym opóźnieniu MOO3 na razie możesz się cieszyć tylko HEGEMONIA. Niestety, zwrot „cieszyć się” w tym przypadku to małe nadużycie. Zaczniemy jednak od początku.

HEGEMONIA to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego. W 2104 roku wybucha konflikt pomiędzy mieszkańcami Ziemi a Marsjanami. Jednak wbrew pozorom ci ostatni to nie prawdziwi kosmici,

lecz ludzie-koloniści. Gracz może sobie wybrać jedną ze stron. Szybko pojawia się niespodzianka – w trakcie pierwszych kilku misji pokonujesz przeciwnika, a na świecie znów przywrócony zostaje pokój. Na szczęście to nie koniec gry. Wkrótce połączone siły ludzi muszą stawić opór podobnej do nich rasie Solon, sprzymierzonej z tajemniczym przeciwnikiem. Wtedy to po raz pierwszy stajesz na czele Żelaznych Legionów i opuszczasz Układ Słoneczny. Tam czekają na ciebie nowe układy,

### Hegemonia: Żelazne Legiony

Digital Reality / LEM

<http://www.hegemonia.com>

Wersja PL

TPP

PC

Multiplayer

Cena: 69 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Geforce, HDD 821 MB

DC

Xbox

4 Grafika

4+ Dźwięk

3+ Frajda

Jedynymi plusami gry są: fajna muzyka i niewygórowana cena

Niska cena to niestety także niska jakość :/

Jeśli komuś się nudzi, może pograć w HEGEMONIA, ale chyba lepiej odkurzyć stare IMPERIUM GALACTICA 2 albo MOO2





planety o mniej lub bardziej przyjaznym środowisku oraz całkowicie nieprzyjacieli Obcy.

Na początku w oczy rzuca się brak tak podstawowego elementu, jak tutorial. Poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej wcale nie jest proste. W trakcie pierwszych minut gry odnosi się wrażenie działania w warunkach kompletnego chaosu, a w głowie pojawia się pytanie: „Jak w to się w ogóle bawić?”. Dopiero przestudiowanie instrukcji lub pomocy wyjaśnia kilka spraw. Jednak sprawne poruszanie w świecie HEGEMONII wymaga sporego treningu i anielskiej cierpliwości.

Kolejną niemiłą niespodzianką stanowi niekompletny Układ Słoneczny. Pierwszą planetą, najbliższą słońcu, okazuje się Ziemia, a ostatnią Neptun. Z niewiadomych przyczyn wykasowano Merkurego, Wenus, Jowisza oraz Plutona.

Tak jak w każdej rasowej strategii, także tu możesz, a nawet musisz, przeprowadzać badania nad nowymi technologiami. W sumie

masz dostęp do dwustu różnorodnych wynalazków podzielonych na osiem kategorii. Dzięki nim twoje statki kosmiczne będą coraz potężniejsze, a jakość życia na planetach coraz lepsza. Dziwny jest jednak przydział jednostek badawczych. Na każdą misję przydzielono określoną liczbę punktów, która musi ci wystarczyć do jej ukończenia. Należy więc być bardzo ostrożnym w jej wykorzystywaniu.

Podstawę silnego Imperium stanowią zaludnione planety. To właśnie tam możesz produkować nowe jednostki, prowadzić badania, wznosić budynki oraz zbierać podatki. Im więcej mieszkańców może pomieścić dana planeta, tym lepiej rozwija się jej gospodarka.

Jedynym sposobem na ekspansję i podbój Kosmosu są statki kosmiczne, które podczas walki zdobywają doświadczenie. Po kilku zwycięskich potyczkach uzyskują nowe stopnie, co ma wpływ na ich umiejętności. Jeśli wyślesz kilka oddziałów do zniszczenia asteroidy, to doświadczenie zdobywają wszystkie jednostki, pomimo że część z nich nie brała udziału w akcji. Niestety doświadczenie i stopień jednostki są w ogóle niewidoczne podczas walki. Sama zaś walka okazuje się mało urozmaicona i praktycznie sprowadza się do wysyłania jak największej liczby jednostek do ataku. W trakcie potyczki niezmiennie trudno wydawać rozkazy poszczególnym grupom statków. Jedynym sposobem na rozsądne pokierowanie oddziałami jest zrobienie pauzy i przydzielenie twoim statkom jednostek wroga.

Na początku zabawy efekty wizualne naprawdę zachwycają. Bardzo ładne intro oraz pozostałe przerywniki filmowe to znak rozpoznawczy Digital Reality. Najciekawsze jest to, że tak naprawdę gra nie wykorzystuje trzeciego wymiaru. Wszystkie planety położone są na jednej płaszczyźnie. Praktycznie tylko statki poruszają się we wszystkich kierunkach, co najlepiej widać podczas widowiskowych bitew. Efekty dźwiękowe pre-



zentują o wiele wyższy poziom. Muzyka jest bardzo nastrojowa i nie nudzi się nawet po wielu godzinach. W polskiej wersji gry przetłumaczono tylko napisy, więc głosy bohaterów docierają do ciebie w oryginale. O dziwo, Ziemianie mają wyraźny rosyjski akcent. Czyżby Rosjanie opanowali naszą planetę?

Jak już napisałem, jest to strategia czasu rzeczywistego, jednak istnieje możliwość przyspieszenia czasu. W grze pojawia się bowiem wiele momentów, w których po prostu nic się nie dzieje i bez takiej możliwości zanudziłbyś się na śmierć. Z drugiej jednak strony należy być bardzo ostrożnym przy jej używaniu. W trakcie przyspieszania czasu od momentu pojawienia się komunikatu o nowym niebezpieczeństwie do jego urzeczywistnienia mija zaledwie kilka sekund. Nagle olbrzymi asteroid uderza w twoją planetę, a jej mieszkańcy w jednej chwili dzielą los prehistorycznych dinozaurów.

Na dodatek często bardzo trudno skończyć poszczególne misje. Niby wykonałeś już wszystkie zadania, mimo to nie możesz przejść dalej. Zazwyczaj brakuje jakiegoś szczegółiku. Wygląda to na zwykłą niedoróbkę, a nie przemyślane zamierzenia. Każdy wie, jak denerwujące może być miotanie się po planszy i szukanie jakiegoś drobiazgu.

Na koniec trzeba szczerze przyznać, że HEGEMONIA nie ma tego „czegoś”. Gra po prostu nie wciąga, a w wielu miejscach wręcz odpycha. Chwile wielkiej nudy przeplatają się z momentami pełnego zdziwienia, kiedy nagle z niewiadomych powodów przegrywasz misję. Każde ponowne uruchomienie gry wymaga sporego samozaparcia.

Artur „Kroko” Kowalski





# THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES



**Organizatorzy igrzysk nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualną śmierć zawodnika**



**T**łum uwielbia krwawą rozrywkę. Już starożytni Rzymianie – ku udesze gawiedzi – odtwarzali dramatyczne bitwy, w których gladiatorzy wyprowadzali sobie nawzajem flaki. Z czasem jednak świat ucywilizował się i nie możemy już oglądać tych radujących serce przedstawień. Przynajmniej nie na Ziemi. Na szczęście jest taka planeta, Myridion, gdzie wciąż jeszcze masakra jest całkowicie legalną formą rozrywki. Na olbrzymiej arenie inscenizowane są bitwy, których zwycięzcy mogą liczyć na szacunek i poklask widzów. Przegrani nie interesują tutaj nikogo – pozostają zaledwie skrawkami parującego mięsa. Aby nie wdawać się w niepotrzebne szczegóły, powiedzmy że na arenie spotykają się trzy grupy – major Callahan na czele oddziału armii amerykańskiej z czasów agresji na Wietnam, generał Maximix i jego Terminatorzy z kosmosu oraz dowodzący armią jaszczurek z piekła rodem szaman Fargass. Wygra ten, kto najlepiej opanował zasady szybkiej i bezpardonowej wojny.



mat jest bardzo podobny. Zmieniły się jednak realia wojny. Areny, na których zmagasz się z wrażliwymi siłami, to prawdziwy festiwal barw i kształtów. Mapy są całkowicie trójwymiarowe, porośnięte zadziwiającą roślinnością i nieraz potrafią zaskoczyć swoim rozmachem. Gra umożliwia walkę w tropikalnej dżungli, na pustyni i w środowisku, której najprościej scharakteryzować jako Antarktykę. To jednak nie koniec atrakcji – znajdziesz tu też mosty, bunkry, linie umocnień, zasieki. Co ciekawe, nie stanowią tu one li tylko dekoracji. W większości przypadków, wymienione przed chwilą miejscówki mają znaczący wpływ na to, kto opuści arenę w głorii i chwale. Pod tym względem, jest GLADIATORS klasą samą w sobie – zwłaszcza w tych dramatycznych chwilach, kiedy np. twoje zdziękowane wojska bronią pbleganej przez oddział obcych platformy. Umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu i obecnych na nim umocnień to połowa sukcesu. Dużo zależy też od szczęścia i jakże prozaicznego planowania na kilka kroków naprzód, gdyż bardzo łatwo jest wprowadzić oddział w sam środek armii przeciwnika. Warto wiedzieć też, że gdy ty zajęty jesteś dziesiątkowaniem szeregów adwersarza, nad polem bitwy, na trybunach – szaleje publiczność. To element zgoła nowy, gdyż po raz pierwszy musisz – po prostu musisz – uważać też na efektywność twojej walki. Jedynie wygrywając z dobrym stylem zdobędziesz sobie sympatię tłumu. A to w przypadku Gladiatora rzecz raczej istotna.

O ile samo sedno gry na pewno dostarczy ci wielu emocji, tyle oprawa reszty – jak stylizowane na komiks wprowadzenie – może trochę przerazić. Dziwna sprawa z GLADIATORS polega na tym, że pierwsze wrażenie robi dość marnie. Introdukcja jest – co tu dużo mówić – brzydka i nudna, także mocno przegięta fabuła może razić, ale to przecież nie jest najważniejsze. Jeżeli przymkniesz oczy na wspomniane potknięcia, możesz wręcz zatracić się w tym programie. Bardzo szybko okaże się bowiem, że GLADIATORS nie jest wcale tak prostą i banalną grą, jaką mogłaby się z początku wydawać. Tutaj trzeba naprawdę ostro kombinować, bo w przeciwnym razie...

Maciej "Arzelmo" Oginski



**Gladiators: Galactic Circus Games**

Arxel Tribe / Manta

<http://thegladiators.arxeltribe.com>

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe

PII 500 MHz, 256 MB RAM

RTS

Cena: 29,90 zł

5- Grafika

4 Dźwięk

3- Frajda

PC

P52

DC

Xbox

**Ocena**

**4+**

Bitwy rzeczywiście emocjonujące. Efektowne Areny...

Potknięcia są tutaj naprawdę drobne

Niby gra nie poraża od pierwszego wejrzenia, a jednak ma "to coś", co powoduje iż ciężko się od niej oderwać



GLADIATORS to klasyczny RTS, w którym nacisk położono przede wszystkim na wojowanie. Nie musisz zaprzętać sobie głowy stawianiem nowych budynków ani opracowaniem stabilnego osiedla – tych elementów tutaj po prostu nie ma. Zamiast tego dostajesz oddział zbrojnych, za pomocą których zniszczysz wojska przeciwnika. Choć sposób gry kojarzy się trochę z Z2: STEEL SOLDIERS, to jednak starsi gracze od razu przypominają sobie CANNON FODDER (który to – nawiasem mówiąc – znajdziesz na drugiej płycie z grą GLADIATORS). Kli-





**Pakiet 45-godzinny:  
51 godzin. Co do sekundy.**

**6 godzin  
Gratis  
co miesiąc**

## **Pakiety Internetowe**

Tylko teraz w Pakiecie 45'  
69% taniej niż przy standardowych  
połączeniach z Internetem  
i dodatkowo 6 godzin gratis!

Pakiet 45 to:

- naliczanie czasu dostępu  
z dokładnością co do sekundy
- stała miesięczna opłata 80 zł + 7% VAT
- dostępność na terenie całej Polski
- całodobowa pomoc techniczna

Contact Center 0-801 321 123

Promocja obowiązuje tylko przy  
podpisaniu umowy na 12 miesięcy.

Korzystaj z darmowych godzin i pamiętaj  
– czas jest po Twojej stronie. Coraz bardziej.

 **TELEKOMUNIKACJA  
POLSKA**



# BEAM BREAKERS

Była kiedyś taka gra CRIME CITIES, która przeszła bez większego echa. Nasuwa się pytanie: czy z BEAM BREAKERS będzie podobnie?



**R**ozwój technologii, który w 2374 roku przyniósł wynalazek antygravitacji, zaowocował uporaniem się z problemem korków. W jaki sposób? Nic prostszego, wystarczyło stworzyć drogi powietrzne.

Całą zabawę rozpoczynasz z samochodem służącym do dostarczania pizzy. Dopiero później, osiągając sukcesy, przesiądziesz się na lepsze maszyny. Naturalnie każdy samochód charakteryzuje się innymi współczynnikami, co więcej, każdy może być wyposażony w extra dodatki – dłuższe turbo, lepszy radar, itp. Co więcej, jeśli zamontowałeś jakiś przedmiot w jednym samochodzie, to zawsze możesz go wymontować i przenieść do innego pojazdu.

Życie na „drogach” jest naprawdę ciężkie, ale tylko dla osób, które nie mają zamiaru trzymać się wyznaczonych reguł. Natężenie ruchu potrafi być naprawdę bardzo duże, co wymaga sporej zdolności manewrowania pomię-

dzy samochodami. Najbardziej ciekawie jednak jest wtedy, gdy lata się pod prąd. Kierowcy innych samochodów zaczynają panikować, trąbić, puszczać długie światła – coś pięknego. Podobnie jest z przechodniami, którzy widząc przelatujący blisko nich pojazd po prostu uciekają lub rzucają się na ziemię. Naturalnie miasto posiada ochronę w postaci niebieskich pojazdów ze światłkami na dachu. Im lepiej nie podskakiwać! Na szczęście metropolie są wyposażone w różne power-up'y takie jak turbo, osłona, czy niebieskie gwiazdki pozwalające na chwilowe zdezorientowanie funkcjonariuszy.



Jako początkujący najlepiej zacząć od treningu, który, trzeba przyznać, wygląda dość interesująco. Tryb ten rozgrywa się w wirtualnym mieście gdzie ściany budynków, pojazdy, ogólnie wszystko, jest w różnych odcieniach zieleni. Miły głos prowadzi cię przez poszczególne punkty treningu, a na koniec oznajmia, że jesteś już gotów do pojawienia się na podziemnych drogach.

Możesz wtedy przejść do wykonywania misji. Są one przeróżne, poczynawszy od rozwiezienia pizzy, poprzez kradzieże samo-

chodów oraz likwidowanie szpiegów, a skończywszy na szaleńczych wyścigach. Jest to naturalnie tylko niewielki ułamek zadań, które cię czekają – w grze znajdziesz ponad 50 misji. W BEAM BREAKERS dostępny jest też tryb, w którym po wybraniu swoich barw stajesz do walki z członkami innych gangów – kto pierwszy dojedzie do mety, wygrywa. Wyścigi na ogół są bardzo ostre!

Na pewno spodoba ci się tryb Przetrwania! Mimo iż wyrwiesz sobie przy nim wszystkie włosy spod pach, to będziesz wręcz pisać po każdym pomyślnym ukończeniu zabawy. Cała filozofia tej rozgrywki polega na ucieczce przed policją. Ogólnie proste zadanie, ale tylko wtedy, gdy się o nim czyta.

Co by nie mówić, grafika na pewno zrobi na tobie wrażenie. Największym jej plusem jest płynność – przy maksymalnych detalach, nawet podczas dużego natężenia ruchu, gra chodzi gładko już na słabszych kompach. Sam korek to nie wszystko, dookoła spacerują przecież jeszcze ludzie. Do tego naturalnie dochodzą ładnie wykonane modele samochodów, oślepiające promienie słoneczne i zawodowo wykonane wstawki filmowe. A wszystko to dzięki wykorzystaniu najnowszych rozwiązań graficznych.

BEAM BREAKERS to rozrywka, która szybko się nie nudzi, a nawet jeśli już, to zawsze pozostaje tryb gry wieloosobowej!

Grzegorz „Murmur” Młodawski

## Beam Breakers

Similis Software / CD-Projekt

<http://www.beambreakers-online.com>

Wersja PL

Symulator

PC

Multiplayer

Cena: 14,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 400 MHz, 64 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

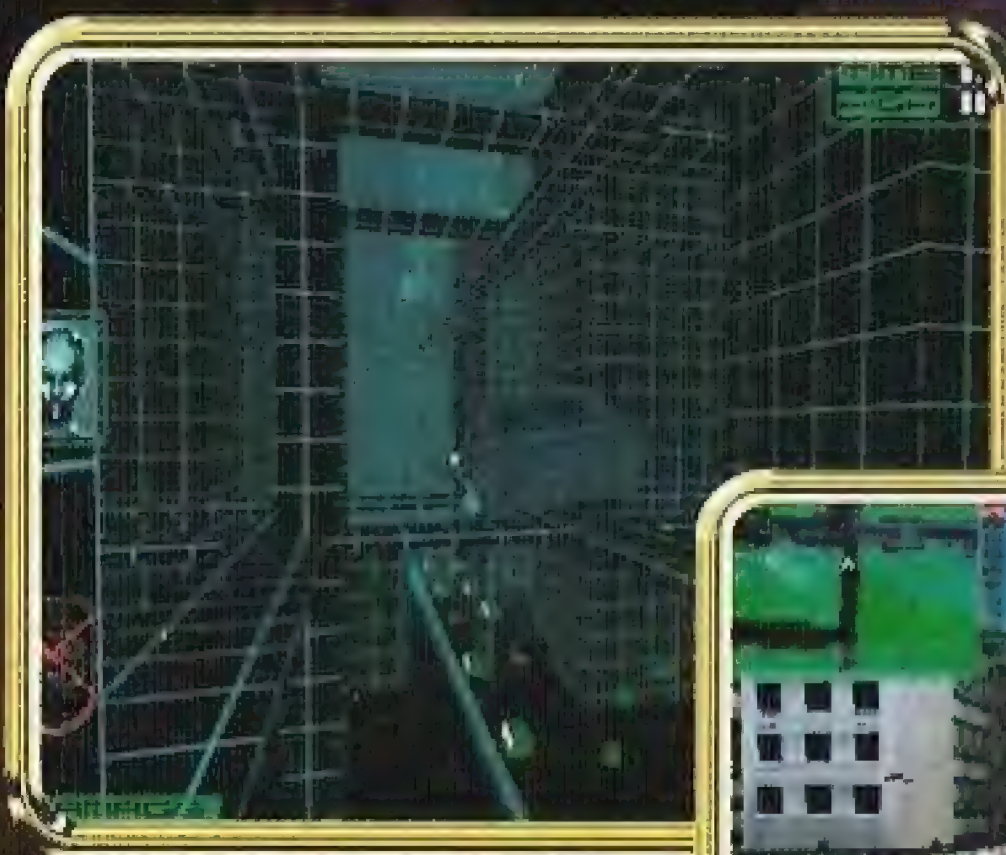
Dźwięk

Fajda

Duża ilość misji, łatwe sterowanie, przyjemne odgłosy i komentarze, dynamiczne miasto

Czasami tekstury się krzącają

Zabawa na maksa, szkoda tylko, że nie można spalić gumy na starcie :)

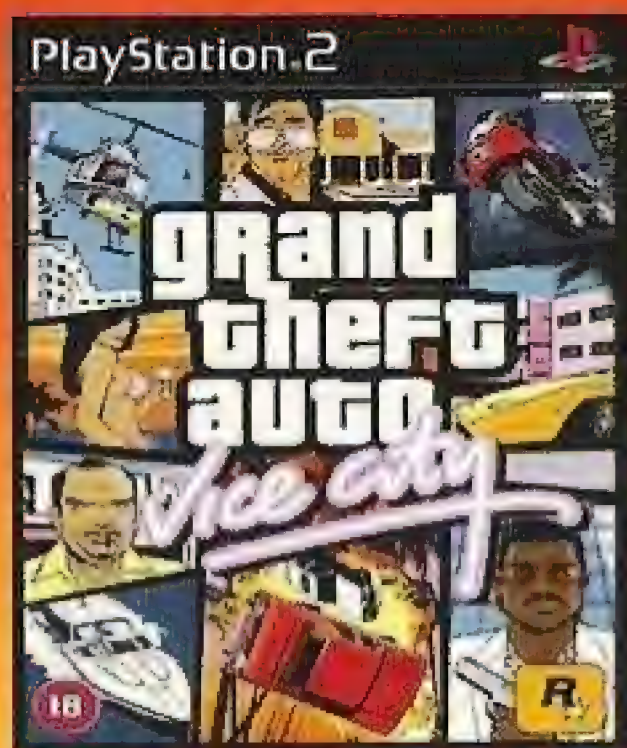




JUŻ W  
SPRZEDAŻY

# grand theft auto

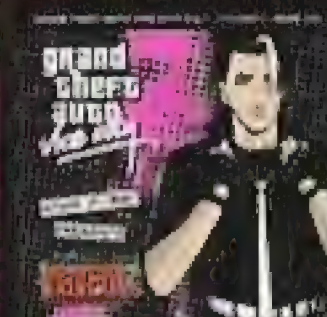
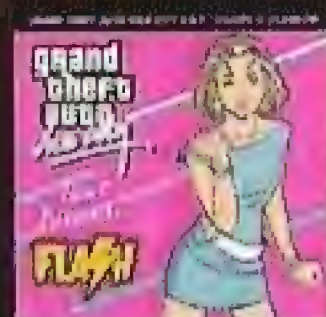
*vice city*



[www.rockstargames.com/vicecity/](http://www.rockstargames.com/vicecity/)

## The Soundtracks

7 soundtracków. Każdy prezentowany przez jednego z super DJ'ów z Grand Theft Auto Vice City. Dostępny również specjalny box z wszystkimi siedmioma płytami!  
[www.sonymusic.pl](http://www.sonymusic.pl)



PLAY  
www.play.it.pl



PlayStation 2





# HOOOLIGANS

## EUROPEJSKA ZADYMA

**Wciel się w szefa Klubu Kibica i rozwal kilka pysków!**



"Do kurwy nędzy, nie było się w krodki, dawaj szniedzi, dawaj pasek i gapi się na te obcane ściany."

**P**ata bejzbolowa to dobra pata. Można nią lać po pyskach, nie pytając nikogo o zdanie. Gorzej, gdy ktoś takiej paly użyje przeciwko tobie. Cóż wtedy począć? Zaintonować pieśń bojową i ściągnąć na pomoc kamratów! Ot, „Legia do boju” czy „My, kibice Śląska”. Niemal od razu na miejsce zbiegnie się gromada groźnie wyglądających facetów, którzy w przeciągu trzech sekund rozwiążą problem. Oczywiście przy założeniu, że właściwie dopasowało się utwór do rejonu miasta, w którym się przebywa.

Gra **HOOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA** jest pierwszą poważną produkcją o pseudokibicach. Niestety, nieudolną i nieprzemyślaną. Zamiast trójwymiarowego symulatora bandyty, czegoś na kształt **GRAND THEFT AUTO 3** czy konsolowego **STATE OF EMERGENCY**, gracze otrzymują dwuwymiarowego RTS-a z bardzo słabą grafiką i żenującą sztuczną inteligencją. Nawet rzecz tak prosta do zakodowania jak misje, nie zachwyca. W większości przypadków wystarczy dać kibicom przeciwnika niezłego lupnia, by cieszyć się zwycięstwem. Czasem tylko autorzy gry wprowadzają „innovacyjne” ograniczenie czasowe: należy wówczas zapewnić bezpieczeństwo piłkarzom siedzącym w autokarze lub np. dopaść na czas pociąg.



Poszczególne miasta różnią się pomiędzy sobą układem kamieniczek, parkingów, stadionów i kawiarenek. Również i kibice wyglądają rozmaicie, można wśród nich wyróżnić tłuszciochów, chudzielców i nieśmiertelnych skej-

tów. Niektórzy z nich specjalizują się w kradzieżach, inni doskonale się biją, szybko biegają, potrafią obsługiwać koktajle Molotowa bądź pojazdy mechaniczne. Niestety mordek zaprojektowano im niewiele, przez co każda większa grupka kibiców przypomina doroczną paradę bliźniaków.

Same misje mają liniowy przebieg (co zresztą jest bolączką wszystkich RTS-ów). Na początku gracz ogląda sobie miasto – mgieł wojny brakuje nawet w Wielkiej Brytanii – po czym wyznacza kilku szefów i przydziela im zadania. Jeden idzie rabować sklepy, drugi za zgromadzoną kasę stawia w barze kolejkę piwa, zdobywając w ten sposób sympatyków. Pieniądze można też wydać na zawodowych chuliganów, na dopalacze w postaci narkotyków czy dziewczyn z domu uciech, a także na broń. Po przygotowaniu ekipy należy odnaleźć przeciwnika i w całkowicie chaotycznej zadymie spuścić mu jak największe bęcki.

Gra odstrasza pozbawioną ozdobników grafiką. Mikroskopijskie jednostki poruszają się jak ostatnie lebiegi, kuleją również animacje pojazdów i otoczenia. Bardzo słabo wypada sztuczna inteligencja postaci. Kibole przeciwnej drużyny kręcą się po ulicach w tę i z powrotem, policja reaguje na zaczepki z opóźnieniem, same bójkki zaś nie mają nic wspólnego ze strategią. Miłą niespodzianką jest natomiast ostra, rockowa muzyka oraz przerywniki kręcone kamerą video. W ich trakcie np. holenderscy kibice rzucają kilka ciekawych, anarchistycznych haserek – widać, że ktoś to dokładnie przemyślał. Do plusów wypada też zaliczyć spolszczenie. Co prawda nie brakuje w nim niezręczności, literówek i przekleństw, ale lektor wypada naprawdę dobrze. Na ziemię powalają zaś polskie przyśpiewki pojawiające się np. podczas wczytywania poziomu.

Z pewnością znajdzie się grupa graczy twierdzących, że **HOOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA** trzyma klasę. Będą to jednak ci sami ludzie, którzy jeszcze niedawno zachwycali się **REZERWOWYMI PSAMI** i **OPERACJĄ GLEMP**. Dla przeciętnego gracza pierwsza gra z serii **Joker Mania CD** okaże się najwyczajniejszym w świecie niewypałem.

Michał „Joel” Zacharzewski



"No i wiesz, zadzwoniłem do Ceglówy i tego. Wciągacz został ja byłem na promie, a Ceglówy zawsze wie, co..."

**Hooligans! Europejska zadyma**

DarXabre Games / Lemon Interactive

<http://www.lemon-interactive.com.pl>

Wersja PL RTS PC

Multiplayer Cena: 14,90 zł PS2

Wymagania sprzętowe DC

PIII 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD Xbox

1+ Grafika 4 Dźwięk 3- Frajda

Oryginalny temat oraz dobra ścieżka dźwiękowa, prześmieszne przyśpiewki

Fatalna grafika, niewygodne sterowanie, bardzo niska inteligencja chuliganów

Kontrowersyjny temat plus niska cena to sprawdzony pomysł na niskobudżetówkę. Gra spodoba się wyłącznie dzieciakom...









# WORLD WAR II PRISONER OF WAR

**Wielka Brytania kontra  
Niemcy – jeden do zera!  
Przynajmniej jeśli chodzi o ucieczki  
z obozów jenieckich...**



**A**by tekst ten odpowiadał normom zachodnich recenzji, na początku powinienem wspomnieć o zalewie gier powstałych w oparciu o wydarzenia z okresu II wojny światowej. Warto zatem już w tym miejscu coś ustalić – PRISONER OF WAR nie ma nic wspólnego z MEDAL OF HONOR, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN czy też BATTLEFIELD 1942. Zgadza się tylko realia.

W grze wcielasz się jeńca wojennego, kapitana Lewisa Stone'a. Twój bohater zaliczył straszny

niefort – jego samolot został zestrzelony nad terytorium rozjuszonych Niemców, w wyniku czego Stone znalazł się w hitlerowskim obozie jenieckim. W obecnej sytuacji wszystko sprowadza się do jednego – wydostać się z tego przekłętą miejsca jeszcze przed końcem wojny. Oczywiście zadanie to nie będzie łatwe. Strażników jest wielu, ty jesteś sam. Oni są uzbrojeni, jak na strażników przystało, ty – możesz co najwyżej cisnąć kamień, aby odwrócić ich uwagę. Oni współpracują ze sobą, a ty jesteś zdany praktycznie na siebie. I tak dalej.

Twoim sojusznikiem jest monotonia, powtarzalność kolejnych dni. Jesteś

zamknięty w obozie jenieckim, który funkcjonuje według jakichś tam zasad – są określone pory apelów, posiłków, ciszy nocnej. Aby przeżyć, musisz wpasować w ten rytm. Są miejsca, w których o określonej porze dnia lub nocy będziesz bezwzględnie bezpieczny. Hitlerowcy zachowują się jak nakręceny – mają swoje ulubione trasy, którymi przechadzają się dzień po dniu, toteż z czasem przećwiczysz, jak ich omijać. Jeśli tego nie zrobisz, nie zdołasz wykonać ani głównego zadania, ani wielu – w większości przypadków trochę nazbyt sztampowych – sub-questów. Oprócz

ciebie w obozie siedzi jeszcze mnóstwo innych żołnierzy różnych krajów i większość z nich może okazać się wielce przydatna (pro forma zaznaczam, że różnice narodowościowe przekazywane są w formie przerysowanych akcentów – „Ach, wir wissen ezeryting! The Reich will last five tzausend Jahre!”). Jedni posiadają ważne informacje, inni mogą nauczyć cię sztuki życia

obozowego, od innych możesz zdobywać poprzez hazard pieniądze i papierosy, jeszcze inni są zaś tylko po to, aby zrobić łódek.

## Prisoner Of War

Ocena

4

GOD / Play-It

<http://www.codemasters.com>

Wersja PL

Action Adventure

PC

Multiplayer

Cena: 99,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM

DC

Xbox

4 Grafika

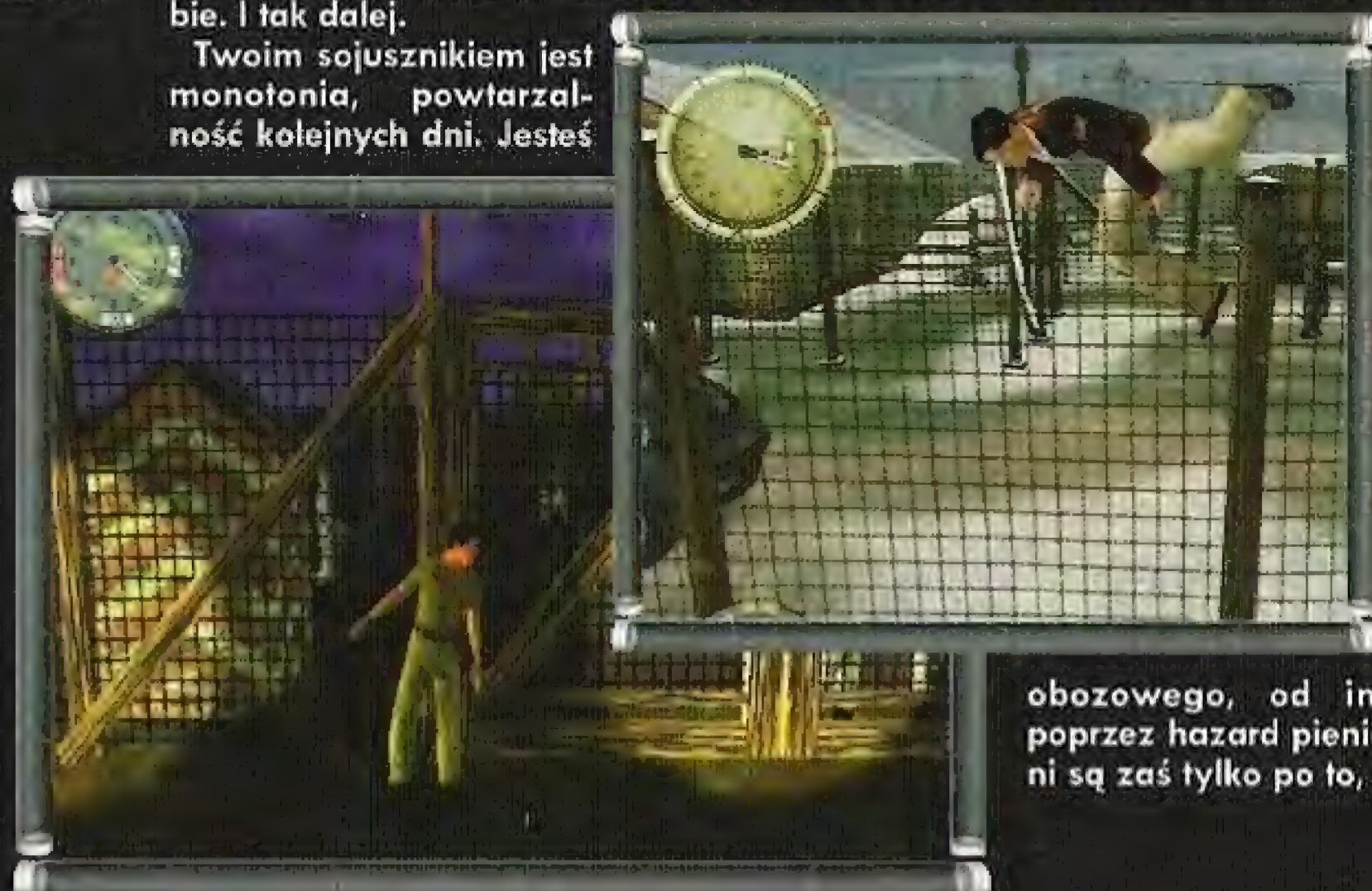
4 Dźwięk

5 Frajda

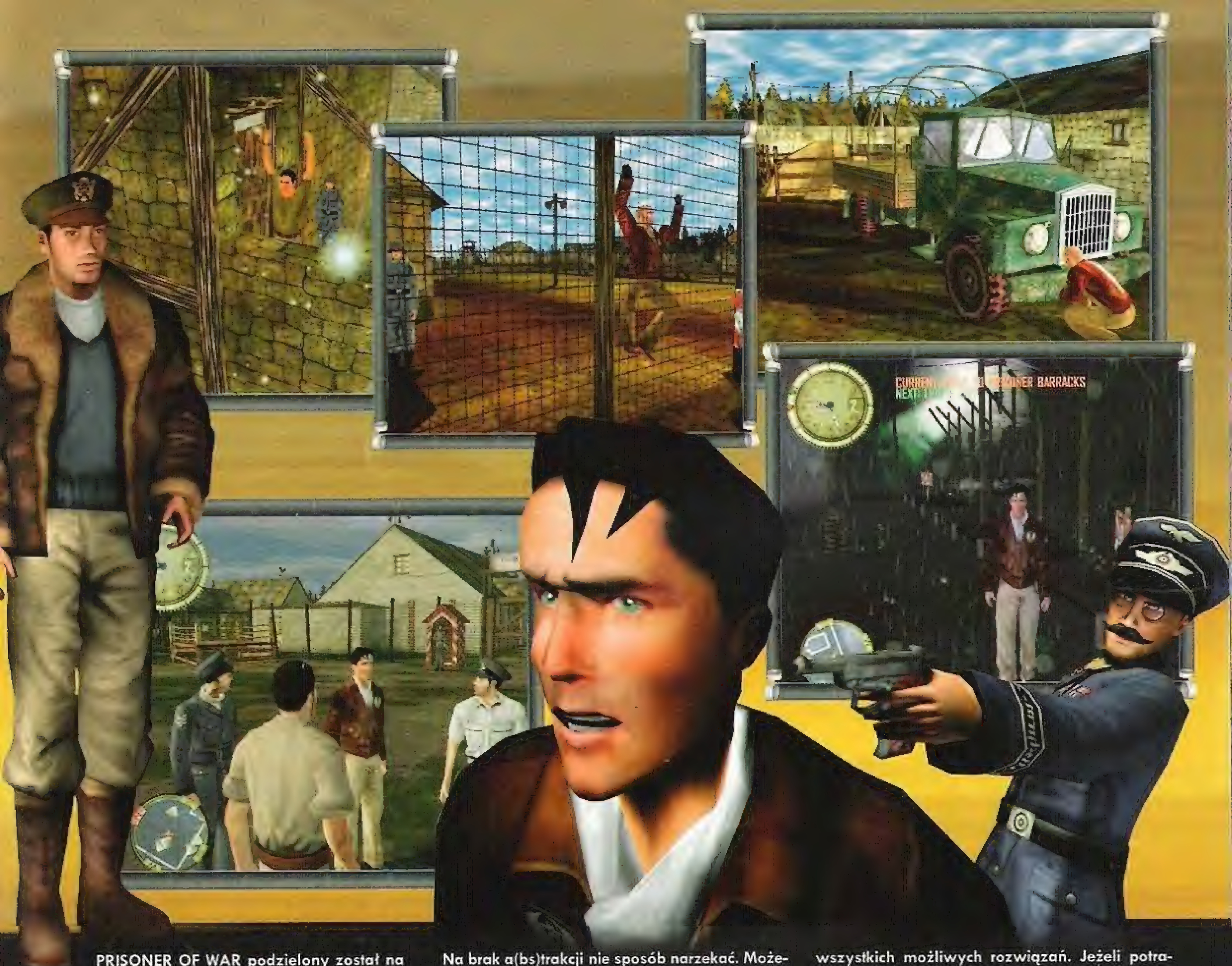
Fajny pomysł

Średnia grafika

Dość interesująca fabuła, przeszkadzają jednak niedociągnięcia wynikające z problemów z konwersją na inną platformę (konsola > PC).







**PRISONER OF WAR** podzielony został na pięć rozdziałów, podczas których zwiedzisz aż trzy malownicze obozy. Oczywiście, im dalej w las, tym trudniej – i tym częściej trafiać będziesz do karceru. Napięcie buduje skutecznie fakt, że nie możesz zapisywać stanu gry, kiedy tylko zapragniesz – możesz to zrobić jedynie kładąc się na pryczy. Wynika z tego całkiem zabawny paradoks: im więcej razy zapiszesz grę, tym więcej czasu zajmie ci wydostanie się na wolność.

Obozową rzeczywistość oglądamy w zasadzie z perspektywy trzeciej osoby, lecz można przetrzącać się na widok „z oczu”. Podobnie jak było to w przypadku **THE THING**, poruszać się możesz jedynie wtedy, gdy kamera podąża za bohaterem. W klimacie **DOOM** – a wykonujesz jednak takie akcje, jak rzucanie kamieniami czy podglądanie przez dziurkę od klucza. Lewis Stone potrafi biegać, wychylać łeb zza węgła, czołgać się, a także opanował sztukę wspinaczki na ogrodzenia obozów. Klimat gry nie jest jednak tak do końca zręcznościowy – przynajmniej nie w takim stopniu, jak **METAL GEAR SOLID**, do którego można miejscami **POW** porównywać – oczywiście, trzeba ruszać się szybko i sprawnie, ale ważniejsze jest chyba kojarzenie faktów. Tak naprawdę, przez 90% czasu gry musisz improwizować – przebierzesz się w niemiecki mundur, wysmarujesz gębę pastą do butów (kamufaż!), przekupisz kilku strażników, wykradniesz tajne dokumenty, no i powstrzymasz zagładę Wielkiej Brytanii! Słabo?

Na brak a(bs)trakcji nie sposób narzekać. Możemy jednak wskazać kilka elementów **PRISONER OF WAR**, za które należą się autorom baty. Grafika nie jest z całą pewnością zła, ale jak na grę opracowywaną przez znakomity team w ciągu – żebym nie skłamał – dwóch lat, to można było zrobić to lepiej. Czuje się, że jest to tytuł konsolowy. Niby szczegóły, ale na PC zupełnie nie do przyjęcia – niezbyt szczęśliwe ustawienie klawiszy, jakby niepełna obsługa myszy, to już w zasadzie klasyczne niedociągnięcia konwersji. Można przyklepić się też do pracy kamery – zwłaszcza, że recenzenci zwracali na to uwagę jakiś czas temu, przy okazji wydania gry na PS2. Być może trochę przesadzam, ale niedoróbki te bardzo rażą na tle – ogólnie rzecz biorąc – wielce ciekawej gry. Gry, która okraszona została na dodatek naprawdę poruszającą, świetnie dobraną muzyką. **PRISONER OF WAR** nie został wyposażony w tryb multi-player, lecz nie wpływa to negatywnie na ocenę gry (bo i jak miałoby to wyglądać?). Do obozu można jednak spokojnie powracać – za jednym razem nie wykorzystasz przecież

wszystkich możliwych rozwiązań. Jeżeli potrafisz przymknąć oczy na drobne wpadki i lubisz gry stanowiące pewne wyzwanie dla szarych komórek i mocnych nerwów, to **PRISONER OF WAR** jest zdecydowanie pozycją dla ciebie. Bo oryginalnych pomysłów to teraz, panie drogi, ze świecą szukać.

Maciej "Anzelmo" Ogiński





# TAXI Challenge

**M**ieszkaś w Berlinie. Jesteś taksówkarzem, masz szybki samochód i bezlitosnego szefa. Pasażerowie pomiatają tobą niczym najgorszym cieciem. Dwa dachowania i rezygnują z taryfy :) Dobrze chociaż, że możesz bez krępacji zasuwać po chodnikach. Gnasz, a ludzie uskakują na boki. Czasem jedynie dla odmiany przenikają przez twój wóz.

Gra TAXI CHALLENGE to kontynuacja ubiegłorocznego SUPER TAXI DRIVER. Pomysł na zabawę pozostał ten sam – szukasz pasażerów, pakujesz ich do wozu, po czym pędzisz we wskazane miejsce na złamanie karku. Zmieniono jedynie rozkład ulic oraz nieznacznie poprawiono grafikę.

Niestety, wciąż wygląda ona niezbyt dobrze. Budynki i pojazdy są kwadratowe, zaś niektóre tekstury rozciągają się. Drzewa przypominają słupy z dołgimi gałęziami. Co ciekawe, wystar-

czy w któreś z nich wałnąć, by pofrunęło do przodu niczym rakietą, niszcząc wszystko, na co wpadnie. W efekcie dochodzi do zabawnych sytuacji, kiedy po ekranie lata kilka potężnych pni, demolując lampy i przejeżdżające samochody. O dziwo, dodaje to grze tzw. „jał”, podobnie jak przejazd dno rzeki, tunelem metra czy po dachach budynków. Fajnie, że twórcy programu dali sobie siana z realizmem i popuścili wodze wyobraźni.

TAXI CHALLENGE zostało przetłumaczone na język polski. Napisów nie ma jednak zbyt wiele, a lektorzy najzwyczajniej w świecie wkurzają. Są sztywni i sztuczni, co chwila plotą to samo. Czasem potrafią pochwalić za dobrą jazdę taksiarza, który właśnie miał dachowanie. Mimo to aż trudno oderwać się od komputera. TAXI CHALLENGE wciąż bowiem niczym brazylijski serial.

Michał „Joel” Zacharzewski



## Taxi Challenge

Blimb Entertainment / Topware

<http://www.hemming.de/produkte/taxi>

Wersja PL

Wyścigi

PC

Multiplayer

Cena: 29,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16MB

DC

Xbox

3- Grafika

2+ Dźwięk

5 Frajda

Zwariowana jazda po mieście, na przelaj i z piskiem opon

Przeciętne wykonanie, trochę błędów, słabi lektorzy

Budżetowa wersja CRAZY TAXI. Jednym słowem mała gra, która wciąż jak odkurzac.

# Auryn Quest

**K**ilka tygodni temu na jednym z monachijskich cmentarzy doszło do niecodziennego wydarzenia. Pochowany tam Michael Ende, autor słynnej „Niekończącej się opowieści”, zaczął nagle przewracać się w grobie. Śledztwo prowadzone przez miejscowy komisariat policji doprowadziło do firmy Discreet Monsters. Jej pracownicy od czterech lat męczą się nad AURYN QUEST,

przygodówką z elementami RPG, osadzoną w świecie znanym z opowieści. Męczą się, męczą, i zamęczą temat. Gra jest fatalna. Cała zabawa sprowadza się bowiem do błędzenia po monotonna, szaroburzych korytarzach i skakania z platformy na platformę. W połączeniu z niezbyt poręcznym widokiem FPP i niewygodnym sterowaniem daje to zatrważające rezultaty. Gracz co chwila potyka się

o jakiś próg, bądź po prostu nie trafia w podest. A upadek z niewielkiej wysokości kończy się efektownym ściemnieniem... Trup na miejscu!

Ładne tekstury oraz interesujące efekty specjalne nie ratują programu. Nie ratuje go też sześć oryginalnych, różnorodnych światów, przez które gracz musi się przedostać, by uratować Fantazję przed pożerającą ją Pustką. Ponadto w grze brakuje zapowiadanych elementów RPG. Zabawa sprowadza się do kolekcjonowania poukrywanych w najdziwniejszych miejscach kul energii i rozwiązywania prostych jak niemieckie autostrady zagadek. W efekcie AURYN QUEST przypadnie do gustu tylko najmłodszym graczom, a to za sprawą przyzwoitego spolszczenia, niewysokiej ceny oraz braku jakiegokolwiek przemocy. W tej grze nawet Skatolad jest miłusi.

Michał „Joel” Zacharzewski

## Auryn Quest

Discreet Monsters / Topware

<http://www.aurynquest.com>

Wersja PL

Przygodowa

PC

Multiplayer

Cena: 39,95 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32MB

DC

Xbox

4 Grafika

3 Dźwięk

1+ Frajda

Przyzwoita grafika, fabuła nawiązująca do „Niekończącej się opowieści”

Gra polegająca na skakaniu z platformy na platformę. I tylko na tym...

Kolejny zawód: świetna książka zamieniona w nudną i odpychającą przygodówkę





# HEROES IV

## of MIGHT AND MAGIC®

### THE GATHERING STORM

Świat Mocy i Magii jeszcze do niedawna kojarzył się ze wszystkim, co najlepsze. Niestety, czasy te minęły...



Firma New World Computing schodzi na psy. Widać to już od kilku lat, a produkcje takie jak Might&Magic 8 i 9 oraz HoM&M Chronicles, czy Crusaders of Might&Magic tylko potwierdzają to zdanie i nie są niczym innym, jak próbą wyludzenia kasy od naiwnych fanów tytułu. Niestety Gathering Storm jest programem zrealizowanym w podobnym stylu. Nie zobaczysz tu prawie nic nowego, nie udoskonalono elementów gry, nie poprawiano błędów, nie spełniono prośb fanów, którzy znajdowali w HoM&M IV mnóstwo błędów i niedoręczności. Autorzy sobie – rynek sobie. Jak różne to podejście od podejścia ludzi z Blizzarda (seria Diablo), czy Creative Assembly (seria Total War)! W tamtych przypadkach otrzymaliśmy produkty dopracowane, dopieszczone, pełne niespodzianek i udoskaleń. Tutaj mamy do czynienia tylko z żalosną próbą wyżebrania jeszcze kilku dolarów.

Króciutko przypomnijmy, co to jest HoM&M IV. Otóż masz tu do czynienia ze strategią turową, gdzie zajmujesz się zdobywaniem miast oraz kopalni surowców, budujesz gmachy (służące głównie do rekrutacji żołnierzy) oraz powołujesz armię. Możesz wybierać pomiędzy sześcioma typami miast (w każdym rozwijasz inne nauki magiczne oraz rekrutujesz inne potwory). Ogromną rolę odgrywają prowadzący armię bohaterowie, którzy zdobywają punkty doświadcze-

nia i szkolą swe umiejętności magiczne, zwiadowcze, taktyczne, gospodarcze oraz militarne. W momencie, kiedy dochodzi do walki, gra przenosi się na niewielką mapę taktyczną, gdzie (również w trybie turowym) kierujesz poszczególnymi oddziałami oraz decydujesz o stosowaniu zaklęć. Walka trwa do momentu ucieczki wroga lub całkowitej likwidacji jego sił.

Gathering Storm oferuje graczowi, który będzie na tyle niemądry, by ten produkt kupić, sześć nowych kampanii (powtórka z rozrywki) oraz wprowadza nieznane dotąd monstra (Aż cztery! Jezuuu, nie przepracowali się tam?) oraz kilka nowych artefaktów. I to wszystko. Koniec fanu. Koniec pomysłów. No cóż, karaluchy chyba mają bogatszą wyobraźnię.



Heroes of Might&Magic IV przy wszystkich swoich wadach nie jest grą złą. Nie ma, co prawda, porównania ze znakomitą i nowatorską częścią trzecią, ale można przy niej spędzić sympatycznie wiele wieczorów. Jednak dodatek Gathering Storm jest produktem zupełnie nie do przyjęcia. Równie dobrze można ściągnąć za darmo z Sieci robione przez amatorów (ale wcale nie znaczy, że prymitywne) kampanie i pojedyncze scenariusze. Jeśli zdecydujesz się wydać pieniądze na Gathering Storm oznacza to, że jest ci na świecie zdecydowanie zbyt dobrze i nie wiesz już, co robić ze szmałem. Lepiej przypal sobie cygaro banknotem. Przynajmniej będziesz miał o czym opowiedzieć kumplom..

Jacek „Randall” Piekara



<b>HoM&amp;M IV: Gathering Storm</b>		Ocena
3DO / CD Projekt		<b>3</b>
<a href="http://www.3do.com">http://www.3do.com</a>		
<input type="checkbox"/> Wersja PL	<input type="checkbox"/> Strategia turowa	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> Multiplayer	Cena: 53,90 zł	<input type="checkbox"/> PS2
Wymagania sprzętowe		<input type="checkbox"/> DC
Pentium III 500, 64 MB RAM		<input type="checkbox"/> Xbox
4+ Grafika	4 Dźwięk	3 Frajda
Hmm... Chyba nikt tu nie wymyślił...		
Brak znaczących zmian, pozycja tylko dla absolutnych fanatyków serii HoM&M		
Polityka New World Computing kojarzy mi się z polityką polskich rządów: „nachapię się ile wiesz i zwiewam”. Kiedy gracze powiedzą „nie”!		



# SOFTWARE TYCOON



## Software Tycoon

BlackStar / Lemon Int.

<http://www.software-tycoon.com/>

Wersja PL

Ekonomiczna

PC

Multiplayer

Cena: 49,95 zł

PS2

## Wymagania sprzętowe

PII 266 MHz, 64 MB RAM,  
akcelerator 3D 16 MB

DC

Xbox

Graфика

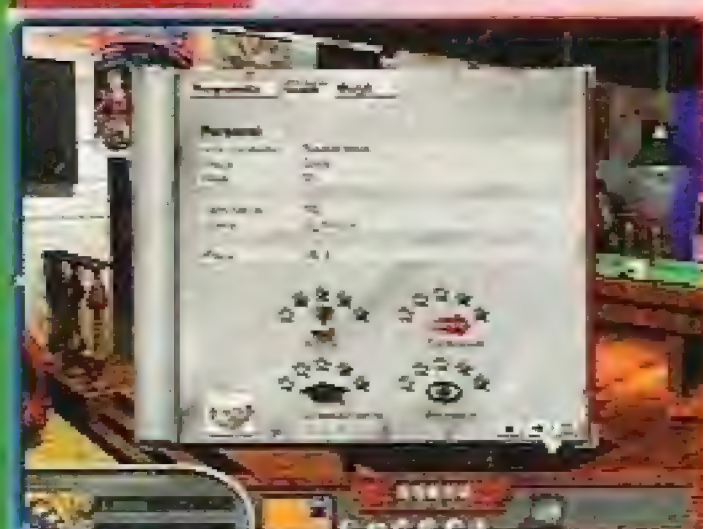
Dźwięk

Fajda

Dowiesz się więcej o branży gier komputerowych

Słaba oprawa graficzna, niezbyt emocjonująca rozgrywka

Przeciętna, niezbyt skomplikowana gra ekonomiczna. W sam raz dla początkujących graczy.

Ocena  
**3**

**W** grze SOFTWARE TYCOON wcielasz się w młodego biznesmena, który postanawia założyć firmę produkującą gry komputerowe. Nie chodzi mu oczywiście o działalność społeczną (freeware i tanie serie), a o czysty, kapitalistyczny zysk. Szanse na sukces są naprawdę duże, gdyż jest rok 1982 i branża komputerowa dopiero raczkuje. O strzelaninach 3D wciąż jeszcze nikt nie słyszał!

Pracę nad grą rozpoczyna się od wyboru gatunku gry bądź opracowania nowego. Następnie należy dokonać wyboru rodzaju grafiki i dźwięku, a także technologii. Istotny jest też dobór treści (wypadkowa akcji, strategii i ilości zagadek), platformy docelowej (PC, konsole, handheldy) i języka gry.

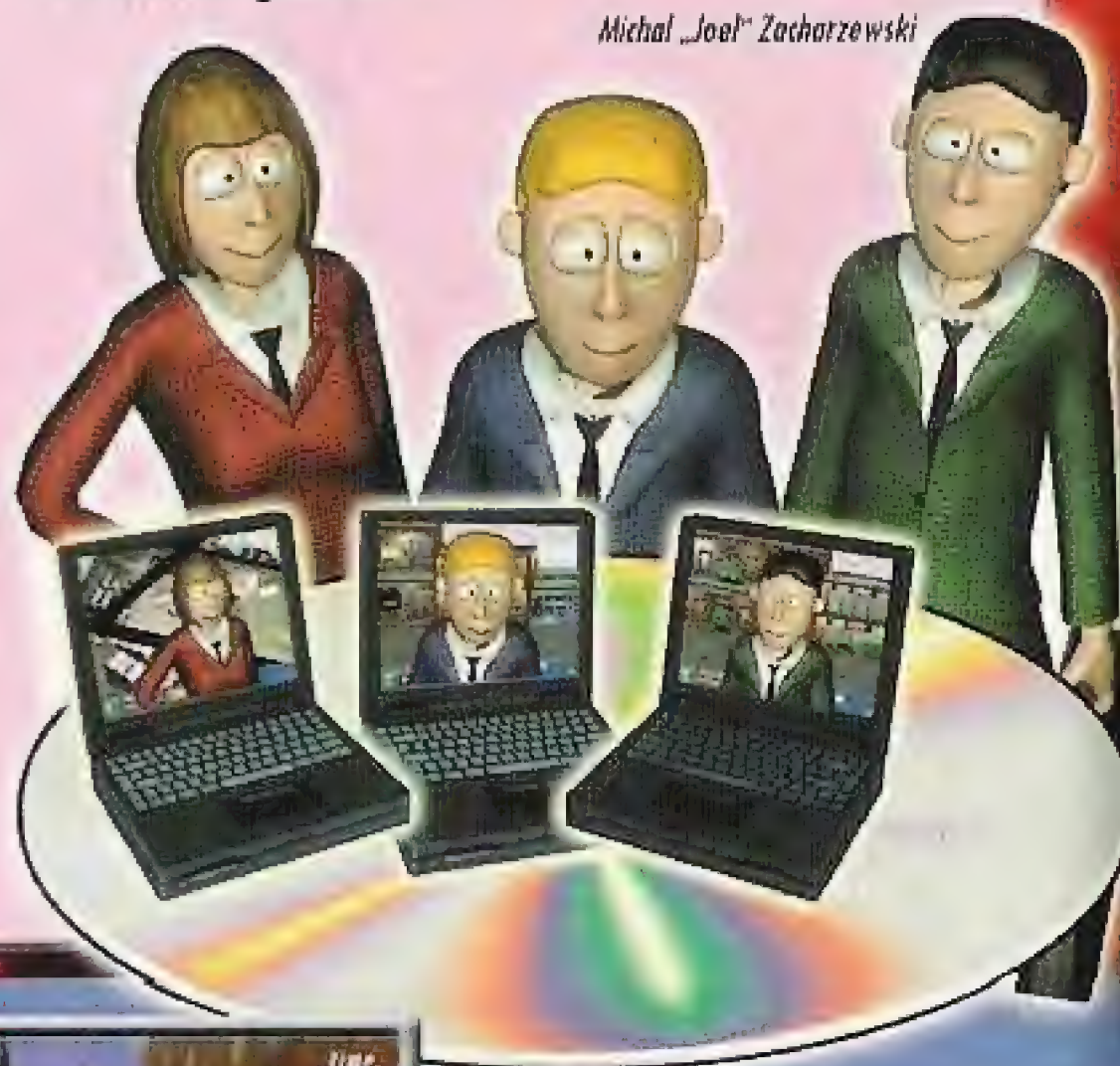
Bardziej odważni gracze mogą zainwestować w licencję filmową oraz dobry ośrodek testerski, który zadba o końcową jakość produktu.

Po zakończeniu etapu projektowania gry, główny bohater zatrudnia pracowników (koderów, grafików, kompozytorów) i przydziela im zadania. Następnie gra jest powielana, pakowana wraz z instrukcją i gadżetami do pudełek, po czym trafia do sklepów. Warto w tym momencie zadbać o dobrą re-

klamę i odpowiednią cenę zbytu – a nuż gry komputerowe mogłyby być tańsze? W międzyczasie wypadaloby również prowadzić badania nad nowymi technologiami i sabotować działania konkurencji. No i tworzyć kolejne tytuły!

Podstawową wadą gry jest bardzo słaba szata graficzna oraz stosunkowo nieduża liczba opcji. Powoduje to, że program nudzi się po kilku dniach zabawy. Rozgrywka sprowadza się bowiem do ciągłego powtarzania kilku tych samych czynności, np. ustawicznego kontrolowania kilku ekranów danych. Słabo wypada też tłumaczenie. W efekcie SOFTWARE TYCOON przypadnie do gustu jedynie początkującym miłośnikom gatunku.

Michał „Joel” Zacharzewski



# Scooter Pro



## Scooter Pro

Fusion / Topware

<http://www.topware.pl/>

Wersja PL

zręcznościowa

PC

Multiplayer

Cena: 19,95 zł

PS2

## Wymagania sprzętowe

PII 266 MHz, 32 MB RAM,  
akcelerator 3D 8MB

DC

Xbox

Graфика

Dźwięk

Fajda

Ciśnięty przed siebie DVD Box leci jak burza do przodu

Graфика, muzyka, frajda to dramat w trzech odcinkach

Masz wrogów? Czadowo! Prezent na Gwiazdkę jak znalazł!

Ocena  
**1+**

**J**eden z największych potworków tego roku narodził się w firmie Fusion. Do porodu doszło o czasie, lecz gdy rodzice zobaczyli swego świeżego jak zeszłoroczna trawa potomka, podnieśli wrzask jakby ich z bonów do supermarketu obdzierali. „Łolaboga!” – krzykali – „My to jesteśmy nieszczęśliwi! To przyszło nam na światło drętwe, kostropate brzydactwo, które tak rzępoli, że po nocach spać nie będziemy! Na śmieci z tym odmieńcem!”. I biedne maleństwo poszłoby na zwłokę, gdyby nie ustawa o zachowaniu w czystości, zakazująca przetrzymywania osesków w bezpośrednim towarzystwie starych szmat i zjeżdżających jajek. To właśnie przez owego parlamentarnego „stworka” SCOOTER PRO trafił do sklepów.

Gra daje ci do dyspozycji kilka hulajnóg (z zewnątrz różniących się tylko kolorem) oraz paru zawodników o twarzach zdeformowanych w wyniku promieniowania radioaktywnego. Jest też kilka etapów, po których można szaleć, m.in. miasto, nadbrzeże oraz sklep. Na każdym z nich w przeciągu kilku minut musisz zebrać dziwne, wirujące krążki. Niestety pojazdem steruje się niewygodnie, ciężko nim manewrować, hamować i przyspieszać. Co gorsza, jedynym sensownym trikiem okazuje się niezbyt widowiskowy podskok. Tony Hawk po jego wykonaniu zmieniłby nazwisko na Lame Sparrow.

To jednak nie wszystko. Grafika zastosowana w SCOOTER PRO odrzuca od monitora. Płaskie, bardzo rozmyte tekstury wyglądają gorzej niż obrazy Picassa po kąpieli w kwasie, zaś animacja bohaterów trzyma poziom charakterystyczny dla późnej jesieni średniowiecza. Przygrywająca w tle muzyka (rock zaaranżowany na komputerze) jest już nieco lepsza, jednak dość szybko się nudzi. W rezultacie nie sposób stwierdzić, czy osesek państwa Fusion posiada jakiegokolwiek zalety. Prawdopodobnie nie.

Michał „Joel” Zacharzewski



# Wesołych Świąt

Serdeczne życzenia spokojnych,  
pogodnych i wesołych  
Świąt Bożego Narodzenia  
oraz szczęśliwego Nowego Roku  
składa wszystkim czytelnikom  
Wydawnictwo Play-It.



**W roku 2002 zostaliśmy uhonorowani  
m. in. nagrodami:**

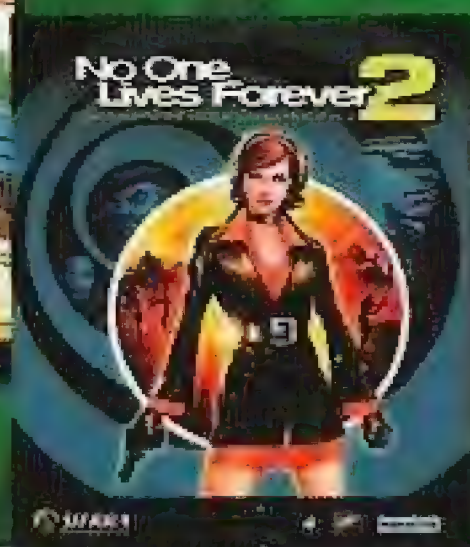
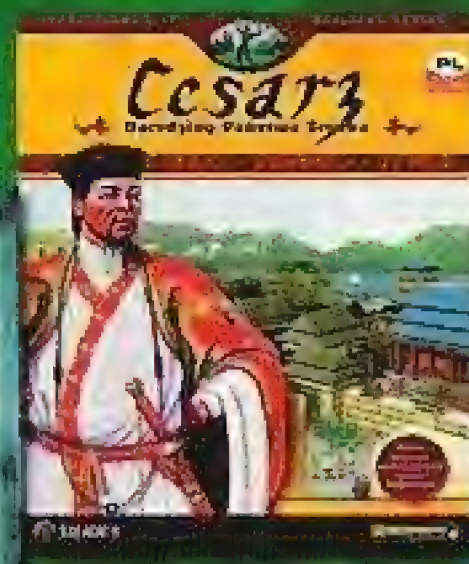


Złoty Komputer  
za wydanie GTA 3.  
Nagroda pisma  
Komputer Świat.



Nominacje do „Produktu Roku 2002”  
nagrody magazynu CHIP w kategorii  
„Software/Gry”: Counter-Strike, GTA 3  
oraz Mafia.

Spędź miło Święta bawiąc się przy  
naszych gwiazdkowych tytułach:





# THE LORD OF THE RINGS

## THE TWO TOWERS

Konsolka GBA zaskakuje nas na każdym kroku. Nie inaczej jest z THE TWO TOWERS. Cudo!



Co byś powiedział na grę w stylu DIABLO, tyle że w świecie Śródziemia? Brzmi nad wyraz zachęcająco, czyż nie? Gdy po raz pierwszy uruchomiłem THE TWO TOWERS, muszę przyznać, że byłem pod wielkim wrażeniem. Zaczniemy od tego, że powitała mnie ona scenami z filmu Dwie Wieże (EA ma monopol na wykorzystywanie materiałów filmowych Warnera). Co jak co, ale nigdy bym nie podejrzewał, że na małym ekraniku GBA można uzyskać tak znakomite sekwencje FMV. Dalej również nie ma na co narzekać – w grze wykorzystano rzut izometryczny, przez co do złudzenia przypomina wspomniany już hit – DIABLO. Ponownie brawa należą się panom odpowiedzialnym za grafikę, gdyż wszystko jest czytelne, eleganckie, jednym słowem śliczne. Zresztą spójrzcie tylko na screeny obok...

Muzyka, co raczej nie jest dużym zaskoczeniem, do złudzenia przypomina tę z filmu. Oczywiście na potrzeby gry przerobiono ją nieco, lecz charakterystyczne motywy muzyczne Howarda Shore'a są bez trudu rozpoznawalne, nawet na

małym i dość parzywym głośniczku GBA (nie głupim pomysłem jest założenie słuchawek – dźwięk jest wtedy znacznie czystszy).

Podobieństwo do produkcji Blizzarda

nie kończy się na grafice. Widzisz te dwie kulki – czerwoną i niebieską – w rogach ekranu? To oczywiście stan twojej energii życiowej i magicznej. Tę pierwszą odnawiasz zjadając wypadające z zabitych potworów lub leżące na planszy jedzenie, bądź też używając odpowiednich czarów. Mana odnawia się sama, jednak dość powoli.

Na swej drodze znajdziesz (i zdobędziesz) całe mnóstwo przedmiotów – broni, pancerzy, artefaktów. Inventory w THE TWO TOWERS również bardzo przypomina to z DIABLO, jest tylko nieco uproszczone. Mniejszy jest też plecak – możesz w nim nieść tylko 8 przedmiotów. Niepotrzebne graty można sprzedawać w specjalnych świątynkach. Za uzyskane w ten sposób klejnoty (które zdobywasz też na wrogu) można kupować ekwipunek, lub podnosić cechy i biegłość w czarach (co niestety słono kosztuje).

Jak przystało na Action RPG, twoim głównym zadaniem jest wojowanie z hordami wrogo nastawionych stworów. Za każdego zlikwidowanego wroga dostajesz punkty doświadczenia, które przekładają się na kolejne poziomy postaci. Podobnie jak w DIABLO, każdy nowy poziom jest nagradzany 5 specjalnymi punktami, za które możesz podnieść jedną z cech postaci (siła, celność, zdrowie, obrona, odwaga) oraz 1 punktem magicznym, za który możesz wykupić nowy czar z „drzewka”, lub podnieść biegłość w rzucaniu już poznanego zaklęcia. Każda postać dysponuje innym zestawem czarów.

Ano właśnie, postacie. Do wyboru masz aż pięć postaci: Aragorna, Gandalfa, Froda, Legolasa i... Eowynę. Rzecz jasna, Gandalf jest najlepszym magiem, Aragorn najlepiej włada mieczem i tak dalej. Niestety, niezależnie od postaci, levele przechodzisz w takiej samej kolejności i nie ma żadnych zmian w fabule. Jest to chyba jedyny większy mankament tej świetnej gry.

THE TWO TOWERS jest kolejnym tytułem który udowadnia, iż GameBoy Advance posiada możliwości, o jakich nikomu się nie śniło jeszcze rok temu. Gra jest bez dwóch zdań godna polecenia – zapewni wiele godzin znakomitej zabawy, zaś dodatkową atrakcją jest fakt, że posiada opcję multiplayer!

Piotr „Frogger” Moskal

### The Two Towers

Electronic Arts

<http://www.ea.com>

Wersja PL

Action RPG

PC

Multiplayer

Cena: 190 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

GBA

Zalecany Battery Pack

Xbox

5+ Grafika

5 Dźwięk

5+ Frajda

Rewelacyjna grafika, mnogość opcji, gra jest rasową przedstawicielką Action RPG

Można kierować Eowyną, a nie można Arweną. Buuu!!! Liv forever!

Po zabaceniu THE TWO TOWERS nie będziesz mógł uwierzyć, że tak fajna gra powstała na tak małą konsolkę...



# Yoshi's Island

## SUPER MARIO ADVANCE 3



**T**ytuł tej gry jest odrobinę mylący, gdyż głównym bohaterem wcale nie jest nieustraszony

Mario, tylko jeden z jego kumpli – zielony jaszczur Yoshi. Ten sam, który po raz pierwszy został zaprezentowany w Super Mario World. O ile wtedy mogłeś tylko dosiadać zielonego gada, to w Yoshi's Island wcielasz się w niego. Fabuła sięga czasów młodości Mario oraz jego brata Luigi. Rodzina Koopa przewidziała, iż w przyszłości bracia pokrzyżują ich nieczne plany, dlatego postanowiła się z nimi rozprawić, póki są jeszcze niemowlakami. Luigi zostaje porwany, na szczęście Mario udaje się uciec do domu Yoshi. W tym momencie ty wkraczasz do akcji. Plan jest prosty: musisz odbić Luigi z rąk porywaczy oraz skopać tyłki rodzinie Koopa. Do dzieła!

Yoshi's Island to esencja rasowej platformówki, aczkolwiek rozgrywka różni się od produkcji z Mario w roli głównej. Jaszczur potrafi biegać, skakać, miażdżyć przeciwników ciężarem własnego ciała, strzelać językiem, łapiąc przeciwników, a następnie wypluwać

ich w wybranym kierunku, bądź przerabiać w jaja. Trzeba przyznać, iż Yoshi jest naprawdę oryginalnym bohaterem. O ile umiejętności bitewne nie są tak ważne podczas zabawy, to udoskonalenie techniki uników jest niezbędne. Nie będę ukrywał, iż Yoshi's Island wymaga dużej dawki zręczności, aczkolwiek nie jest zabójczo trudna.

Podsumowując, Yoshi's Island to przykład doskonałej gry platformowej. Rozgrywka jest emocjonująca, dynamiczna i całkowicie zniewalaająca. Na dodatek oprawa graficzna wyciska maksimum możliwości z niewielkich rozmiarów wyświetlacza GBA.

Tomasz "Coval" Kowalski



### Yoshi's Island...

Ocena

5+

Nintendo / Lucas Toys

Wersja PL

Platformówka

GBA

Multiplayer

Cena: 189,00 zł

PS2

Wykorzystuje

GameBoy Advance, Battery Pack, Cable-Link

DC

Xbox

6 Grafika

5 Dźwięk

6+ Frajda

Doskonała grywalność, bajeczna grafika, niebanalne projekty poziomów

Jedyny minus, to wciąż ten sam tryb multiplayer, który znamy z poprzednich odsłon

Znakomita platformówka z przyjemnym stworkiem w roli głównej. Na pewno przypadnie do gustu użytkownikom GBA



# GREMLINS

## Stripe vs Gizmo

Graficznie Gremlins:

**S**tripe i gremliny zamierzają ukraść świąteczne prezenty wszystkich dzieci w Kingston Falls. Gizmo i jego krewniacy mają za zadanie odłożyć je na miejsce, czyli pod świąteczną choinkę!

W Gremlins: Stripe vs Gizmo masz rzadką okazję wyboru bohatera: dobroczyńcy albo psotnika, aczkolwiek nie ma to aż tak wielkiego wpływu na przebieg rozgrywki, jakby się mogło początkowo wydawać. W obu wersjach masz za zadanie zebrać wszystkie prezenty na danym etapie, oraz odnaleźć choinkę. Zasadnicza różnica polega na sposobie sterowania bohaterami. Gizmo jest mniejszy od złego Stripe, dlatego nie skacze tak wysoko. Jednak wyjątkowa zwinność mogwai pozwala mu wykonać drugi skok, jeszcze podczas lotu. Inna ważna różnica pomiędzy bohaterami, to całkiem inni bossowie, na końcach etapów, jak chociażby gremlin panna młoda, czy gremlin pająk.

Obaj bohaterowie walczą w podobny sposób: najpierw ogłuszają swoją ofiarę, a dopiero potem eliminują ją z gry. Gizmo do tego celu używa latarki, która roztopia gremlinów, Stripe częściej wrogów zatrutym ciastem, które przemienia w ich zielone szkarady.

Stripe vs Gizmo prezentuje się wyjątkowo dobrze, jednak już podczas pierwszych minut zabawy, łatwo zauważyć, iż gra jest dość monotonna. Częściowo dzieje się tak z powodu zbyt niskiego poziomu trudności, jak również małego zróżnicowania etapów. Wygląda na to, iż autorzy tak bardzo spieszyli się, by zdążyć przed świętami, iż nie mieli czasu dopiąć wszystkiego na ostatni guzik. Gremlins z pewnością przypadną do gustu młodszemu graczom, jednak weterani platformówek powinni trzymać się z dala.

Tomasz "Coval" Kowalski



### Gremlins: Stripe vs Gizmo

Ocena

4-

Warisado / CD Projekt

Wersja PL

Platformówka

GBA

Multiplayer

Cena: 179,90 zł

PS2

Wykorzystuje

Battery Pack, Cable-Link

DC

Xbox

5 Grafika

4- Dźwięk

3+ Frajda

Bardzo ładna grafika, zabawne efekty dźwiękowe zaczerpnięte z filmu

Momentami denerwująca muzyka, brak mini-gier, niski poziom trudności

Odważna, chociaż niezbyt udana, próba przeniesienia filmowej fikcji do gry. Zabrakło humoru i różnorodności, szybko się nudzi



# RED★FACTION II



**Czyżby szykował się kolejny bunt? Kolejna rewolucja?**

**T**ak dłużej być nie może! Przez ostatnie 15 lat skorumpowany do szpiku kości dyktator Sopot gnębił obywateli Commonwealth. Ta dyktatura musi zostać jak najszybciej obalona! Jego starania o przyłączenie sąsiadującej Zjednoczonej Republiki powodują jedynie niepotrzebny rozlew krwi. Walka o władzę i kontrolę, niepotrzebne naciski... to spustoszenie, przez które życie w Commonwealth staje się

piekłem. Kilku obywateli,

zmęczonych latami ucisku

postanawia wziąć sprawę w swoje ręce. Nie są to jednak zwykli mieszkańcy. To zdeterminowani, doskonale wyszkoleni, uzbrojeni w broń najnowszej generacji ludzie walczący o słuszną sprawę!

RED FACTION II prezentuje zupełnie inny świat niż ten pokazany w pierwszej części. Nie ma już kopalni na Marsie, nie ma już górników i nie ma rebelii w stylu "sam przeciw wszystkim", gdzie to niby pod przykrywką wielkiego powstania, sam musiałeś biegać pod powierzchnią planety z karabinem w dłoni. Drugi RED FACTION to akcja w mieście Sopot City (ale nie w Polsce), na otwartych terenach, pośród blokowisk. Nie ma już klaustrofobicznych klimatów, co nie oznacza, że akcja dzieje się jedynie na powierzchni. Jeśli miałbym dokonać porównania obu części gry, to jedyne co można o nich powiedzieć to, że są to diametralnie różne gry nie mające ze sobą nic wspólnego... oprócz samego tytułu.



RED FACTION II to doskonały FPP, w którym wcielasz się w jednego z członków grupy rebeliantów. Jesteś saperem, a raczej "człowiekiem demolką". W grupie jest jeszcze logistyk, strzelec, spec od elektroniki, kobieta snajper i karabinier.

Wszyscy wyglądają jak typowa brygada kryzys :)

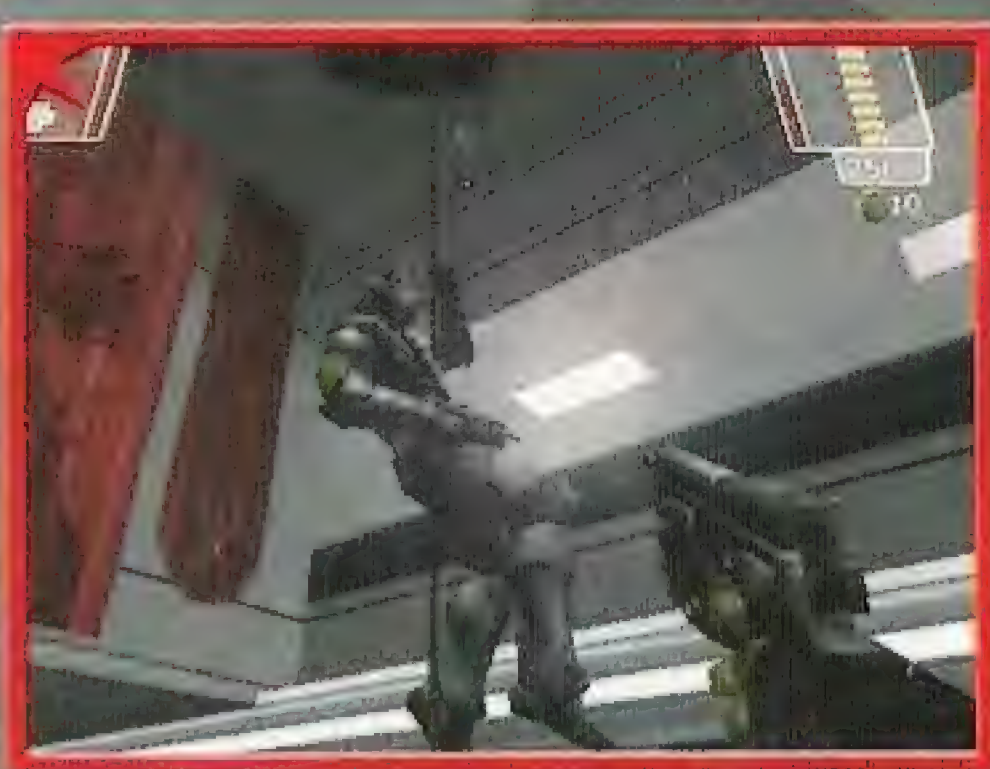
Mięśniak z wielkim karabinem, panienka z długą lufą i celownikiem czy freak'owy logistyk...

Każdy to indywidualność, ale w trakcie gry nie będą ci oni towarzyszyć wszyscy razem. To, z kim będziesz miał do czynienia zależy od charakteru misji! Dzięki temu z wykonywanych misji nie wieje nudą i sztafpą! Szkoda tylko, że na przeciwnikach tutaj nie można zbyt wiele polegać. Pozostawieni samopas, nie do końca dają sobie radę z walką i nie są najlepszym materiałem na akcje typu "Oślaniaj mnie!".

Na całe szczęście można liczyć na własne uzbrojenie. Do wyboru jest czternaście modeli giber, a co poniektóre można dzierżyć w obu rękach! Strzelanie z jednej lub z obu pistoletów, czy też UZI naraz to prawdziwa frajda! Niektóre z narzędzi zagłady posiadają też oczywiście alternatywny strzał, dzięki któremu ilość zabawy jest podwójna! Za strzał z lewej ręki odpowiada przycisk L1, a z prawej – R1. W drugiej części gry zrezygnowano z autocelowania, co wyszło jedynie na dobre. Teraz nawet najbardziej odległe obiekty nie będą stanowiły problemu, a dodać trzeba, że precyzja strzału jest znakomita!

Misje w żadnym wypadku nie są nudne i monotonne. Różnorodność terenu, bardzo inteligentni przeciwnicy i solidna jątka, sprawiają, że RED FACTION II to idealny produkt dla jednego gracza. Nie zapomniano też oczywiście o trybie multiplayer, podczas którego na jednym ekranie może grać ze sobą czterech graczy. Na uznanie zasługuje doskonały silnik graficzny, który został znacznie zmodyfikowany od czasów pierwszej części. Geo Mod umożliwia totalną demolkę niemal każdego elementu znajdującego się na ekranie, i co najważniejsze – terenu stałego, takiego jak budynki, ziemia, pagórki itd. Tylko tutaj uświadczasz tak wielką swobodę w niszczeniu wszystkiego naokoło. RED FACTION II to świetna gra. Naprawdę! FPP na konsolach nigdy nie należały do moich ulubionych gatunków, ale to już przeszłość!

Michał „Kroger” Cichy



## Red Faction 2

Ocena

**5**

Voltion / LEM

Wersja PL

FPP

PC

Multiplayer

Cena: 229 zł

PS2

Wykorzystuje

Dual Shock 2, Memory Card, Multi Tap

DC

Xbox

5 Grafika

5 Dźwięk

5 Frajda

To zupełnie nowa jakość. Jedna z najlepszych gier FPP na konsoli PS2!

Tryb gry dla wielu graczy mógłby być nieco bardziej podrasowany.

RED FACTION 2 to znakomita gra. Jeśli nie lubisz FPP na konsolach, to dzięki tej grze się do nich przekonasz!





# Komputer



Po okresie królowania kart z układami nVidii, firma ATI wstrząsnęła rynkiem komputerowym. Nowe modele kart ATI Radeon są naprawdę dobre!



Wielu uważa, że do gier najlepiej nadają się GeForce'y. Rzadko kto zwraca uwagę na fakt, że w tej rodzinie kart tańsze modele MX są uboższe od pełnych wersji

W dzisiejszych czasach komputer da się kupić wszędzie: w sklepie, na giełdzie, w supermarkecie. Niestety, nie każdy z takich zakupów okaże się udany. Czasami nowy nabytek sprawi ci więcej problemów niż radości. Jak tego uniknąć?

**Ś**więta, święta i jeszcze raz święta, dla jednych upragniony odpoczynek, dla drugich niezapomniane chwile rozpakowywania prezentów. Coraz częściej pod świątecznymi drzewkami pojawiają się wielkie kartony, w których możesz znaleźć upragnionego peceta lub komponenty do komputera.

Na co jednak ma zdecydować się osoba, która na komputerach się nie zna, a sama pragnie zabawić się w świętego Mikołaja? A jeśli trzeba uzupełnić wcześniej zakupiony sprzęt tylko o jakąś część – jakimi przesłankami kierować się przy wyborze? Na te i wiele innych pytań odpowiedź znajdziesz w tym artykule.

## Kochany komputer kupcie rodzice...

Poniższy artykuł dedykowany jest przede wszystkim rodzicom, którzy często pełnią rolę ulubionego dziecięcego świętego. Tekst mogą przeczytać także młodzi zapaleńcy, którzy dzięki zaprezentowanym tu wskazówkom będą wiedzieli, co kupić, a od czego trzymać się z daleka.

Pierwszą istotną kwestią jest wybór miejsca, w którym zostanie zakupiony sprzęt. Następnie należy zastanowić się, czy warto kupować komputer w promocji. Na zakończenie musisz dobrać odpowiednie komponenty, dzięki którym twój PC będzie służył całe lata.

Do sklepu powinieneś wybrać się z osobą, która zna

się na komputerach. Ostrożnie wybierz miejsce zakupu, którym na pewno nie powinien być hipermarket. Na początku powinieneś też zdecydować się, w jaki procesor zostanie uzbrojona twoja jednostka, oraz wybrać odpowiednią płytę główną, która będzie współpracowała z wybranym procesorem.

## AMD: tanio i dobrze...

Wybór tych części nie jest aż tak łatwy, jak mogłoby się wydawać. Przedstawię kilka przykładowych zestawów przystosowanych do pracy z procesorem AMD i Intel Pentium 4. Zdecydowałem się na zaprezentowanie trzech możliwych konfiguracji do każdego z procesorów. Łącznie do wyboru będzie więc aż sześć zestawów komputerowych.

Zacznijmy od zestawu najprostszego, a zarazem najtańszego. Jest on oparty o procesor AMD Athlon XP+. Zestaw został wyposażony w płytę główną firmy ECS, którą oznaczono symbolem K7S5A. W płycie ECS K7S5A zastosowano układ SIS 735 i mostek południowy SIS-950, który obsługuje interfejs ATA/100. ECS K7S5A posiada zintegrowaną kartę dźwiękową, złącze AGP x4, udostępnia także złącze AMR. Jej przydatną cechą jest obsługa obu rodzajów pamięci: SDRAM (168-pin) oraz DDR SDRAM (184-pin) – po dwa sloty na każdy rodzaj. Na płycie został zainstalowany procesor AMD Athlon XP 1700+, taktowany zegarem o częstotliwości 1470 MHz. Montujemy na niej pamięć DDR 128MB PC2100 KINGSTON i przyłączamy dysk twardy firmy Maxtor o pojemności 40 GB. Do tego zestawu dobieramy kartę graficzną Dream GeForce4 MX440, która została wyposażona w 64MB pamięci oraz wyjście telewizyjne. Całości dopełnia napęd CD-ROM oraz obudowa wraz z zasilaczem.

W kolejnym zestawie sercem urządzenia jest procesor AMD Athlon XP 2000+, który został zamontowany na płycie głównej firmy Asus – model A7V333. Zmienione zostały pamięci, które zastąpiliśmy układami DDR 256MB PC2700 333MHz firmy KINGSTON. W nowym zestawie zamieniliśmy również dysk twardy – na bardziej pojemny.

Nasz wybór padł na Seagate Barracuda IV 60GB, 7200. Rewolucyjna technologia SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB) zastosowana w silniku urządzenia powoduje, że ten superszybki dysk jest bezgłośny. Co więcej, przełamuje kolejną barierę transferu wewnętrznego – 69.3 MB/s (555 Mbps). Dysk jest na tyle szybki, żeby przekopiować godzinę muzyki w formacie MP3 w ciągu jednej sekundy! Baracudy IV wytwarzają hałas o natężeniu poniżej 24 dBA, przy czym należy przypomnieć, że człowiek

## ATI dla wymagających



VIVO (Video In/Video Out)

Dzięki wbudowanym złączom video możesz nie tylko oglądać obraz z komputera na telewizorze, ale też np. zgrywać filmy na dysk twardy

Wyjście monitora

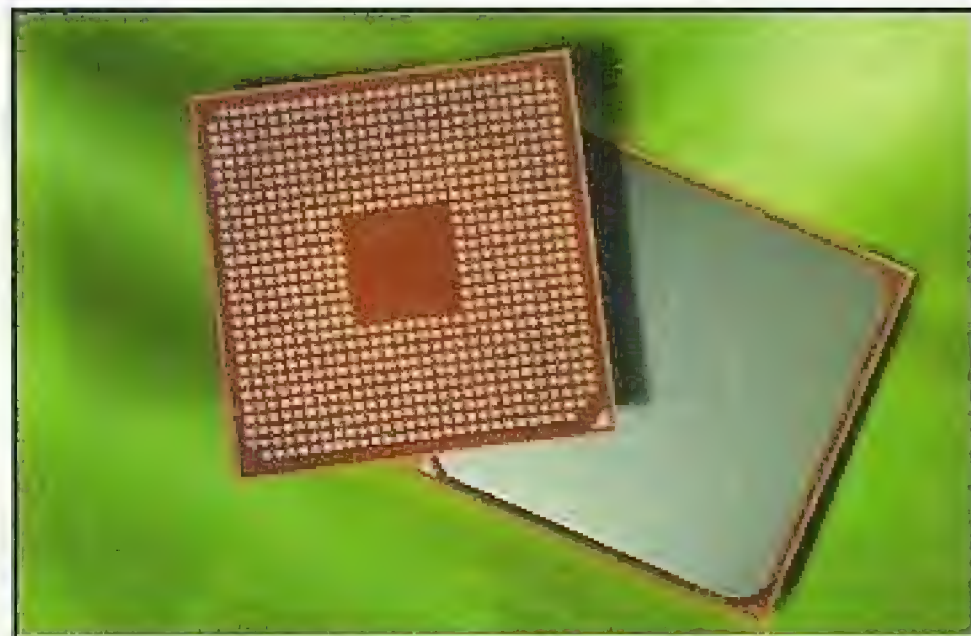
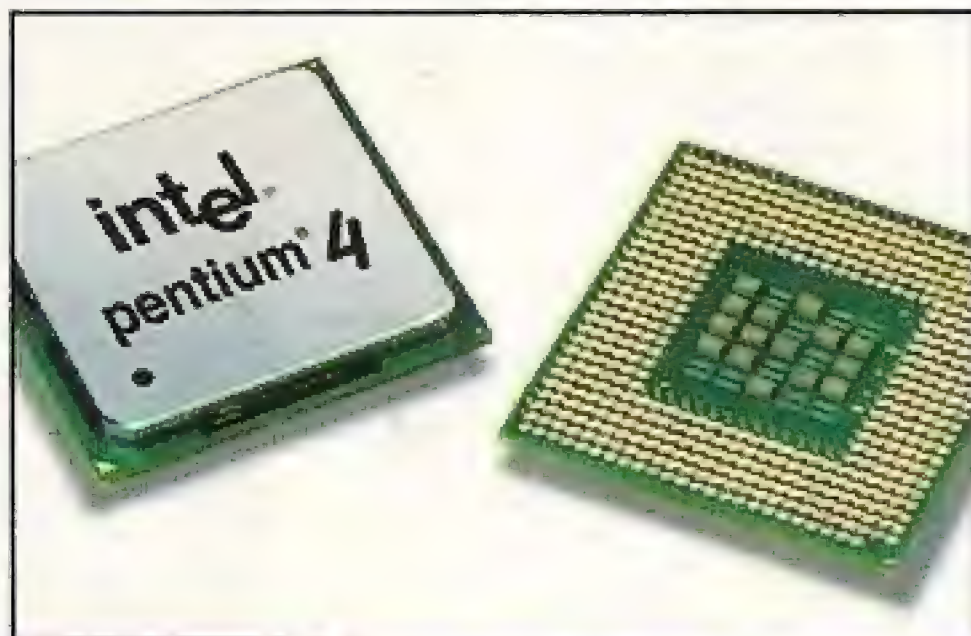
Jeśli chcesz użyć monitora LCD, twoja karta musi mieć specjalne wyjście

	CLICK MINI AMD		CLICK MIDI AMD		CLICK MAXI AMD	
Płyta główna	ECS K7S5A	258 zł	Asus A7S333	351 zł	Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee	
Procesor	AMD Athlon XP 1700+	269 zł	AMD Athlon XP 2000+	499 zł	AMD Athlon XP 2200+	866 zł
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	201 zł	DDR 256 MB PC2700	416 zł	DDR 512 MB PC3200	992 zł
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	394 zł	Seagate Barracuda IV 60GB	479 zł	Seagate Barracuda IV 80GB	529 zł
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	317 zł	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	495 zł	ATI Radeon 9700 PRO	1.999 zł
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	–	Sound Blaster Audigy Player	299 zł	Sound Blaster Extigy BOX	619 zł
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	109 zł	DVD-ROM Pioneer 16/40	273 zł	Nagrywarka TDK 48/24/48	456 zł
Obudowa	Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5	
	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł
<b>Cena zestawu</b>		<b>1678 zł</b>		<b>2942 zł</b>		<b>5614 zł</b>



# pod choinkę

CLICK MINI P4			CLICK MIDI P4			CLICK MAXI P4		
Płyta główna	ECS P4S5A	281 zł	Asus P4S533-E	482 zł	Asus P4B533-E	872 zł		
Procesor	Pentium 4 1800 MHz	744 zł	Pentium 4 2000 MHz	838 zł	Pentium 4 2400 MHz	1.059 zł		
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	201 zł	DDR 256 MB PC2700	416 zł	DDR 512 MB PC3200	992 zł		
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	394 zł	Seagate Barracuda IV 60GB	479 zł	Seagate Barracuda IV 80GB	529 zł		
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	317 zł	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	495 zł	ATI Radeon 9700 PRO	1.999 zł		
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	–	Sound Blaster Audigy Player	299 zł	Sound Blaster Extigy BOX	619 zł		
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	109 zł	DVD-ROM Pioneer 16/40	273 zł	Nagrywarka TDK 48/24/48	456 zł		
Obudowa	Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5			
	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł		
<b>Cena zestawu</b>		<b>2176 zł</b>		<b>3412 zł</b>		<b>6656 zł</b>		



AMD czy może Intel? Każda z tych firm ma swoich zwolenników, jak i przeciwników. Nie wątpiście AMD posiada jedną wielką zaletę: niższą cenę...

z procesorem AMD jest zestaw o nazwie Click Maxi. Charakteryzuje się on podzespołami najlepszej jakości i jest przeznaczony przede wszystkim dla bardzo wymagających użytkowników. Niestety, ma jedną wadę – cenę. Click Maxi został wyposażony w płytę Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee, na której zamontowano procesor AMD Athlon XP 2200+.

Procesor ten oferuje 3-7% więcej wydajności na takt zegara w porównaniu do poprzednich wersji desktopowych Athlona, opartych na rdzeniu „Thunderbird”. AMD Athlon XP 2200+ oparty jest na nowym rdzeniu „Palomino”, który już znasz z wieloprocesorowej oferty AMD – Athlona MP i przenośnych procesorów Mobile Athlon4. Do płyty podłączyliśmy również dysk twardy o pojemności 80 GB firmy Seagate. Ponadto umieszczamy na niej moduł pamięci DDR 512MB PC3200 CORSAIR.

W zestawie znalazła się również najnowocześniejsza karta graficzna Hercules ATI 9700Pro, która tworzy najpotężniejsze obecnie masowe rozwiązanie w grafice komputerowej. Całkowicie nowa jednostka, niemająca sobie równych w wydajności, oferuje szereg nowych technolo-

gii, co przekłada się na niezwykle realistyczny i płynny obraz. Karta Hercules 3D Prophet 9700PRO wyposażona jest w 128 MB pamięci DDR, pracujących na 256-bitowej szynie. Pełna obsługa DirectX 9.0, obsługa AGP x8 oraz bardzo wysokie taktowanie rdzenia i pamięci to tylko niektóre zalety nieprzeciętnej Hercules 3D. Jak zwykle w przypadku kart z chipsetami ATI – sprzętowe wspomaganie dotyczy odtwarzania filmów DVD i plików MPEG2. Całość została uzupełniona o nagrywarkę firmy TDK, cechującą się wysoką prędkością zapisu. Dodatkowo zestaw wyposażono w kartę dźwiękową SoundBlaster Extigy.

## Intel: drogo i z klasą

Teraz czas na zestawy oparte na procesorach Pentium 4 firmy Intel. Przedstawimy je również w trzech kategoriach.

Aby było sprawiedliwie, w zestawach pod Pentium 4 zmieniliśmy tylko płytę główną (oprócz procesora, rzecz jasna). Reszta konfiguracji zestawu pozostała taka sama.

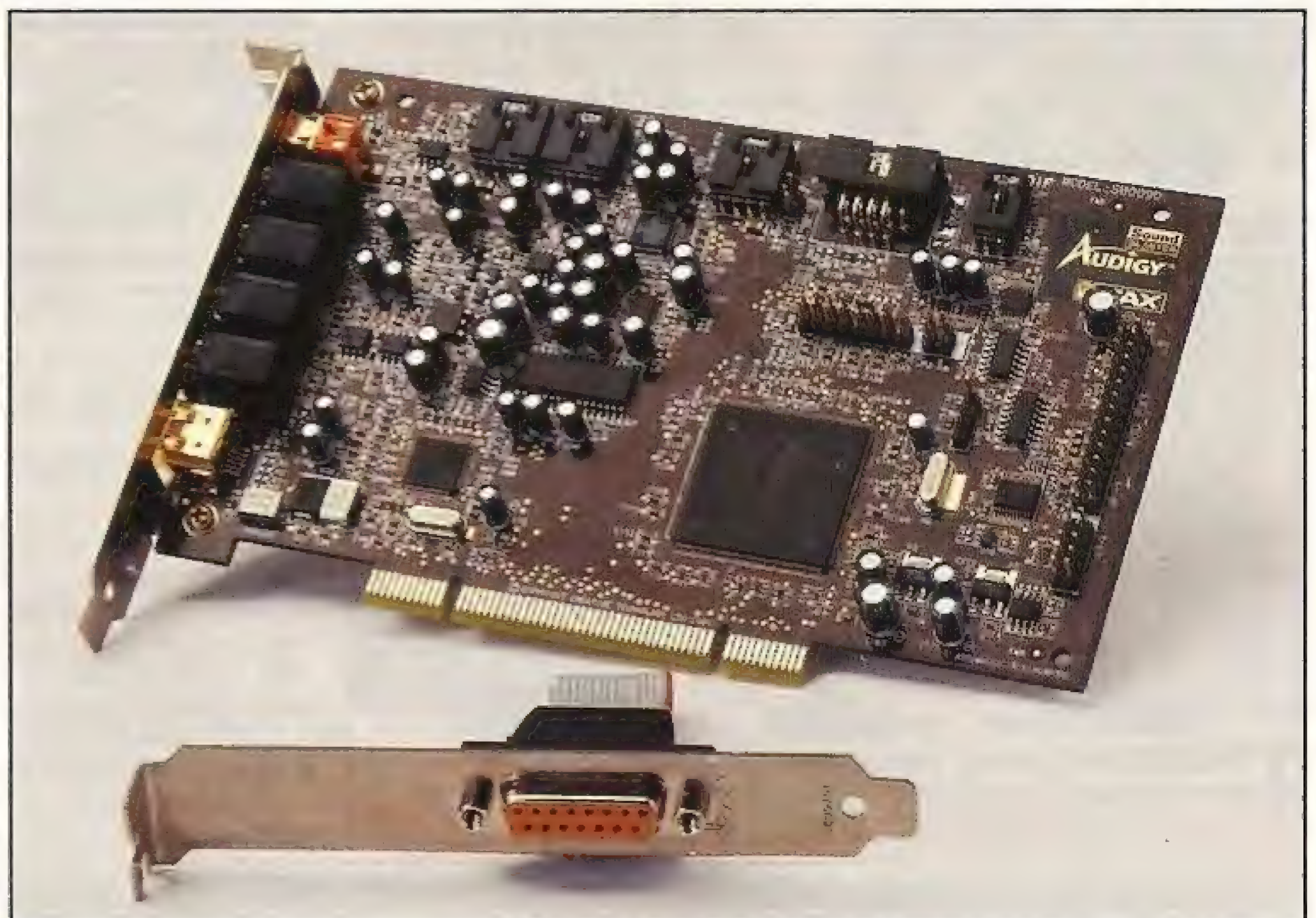
Pierwszy z zestawów to komputer, który został

jest w stanie usłyszeć dźwięki o sile powyżej 25 dBA.

Click Midi (tak bowiem został nazwany zestaw) będzie mógł obsługiwać filmy DVD. Płyty DVD odtwarzane są z prędkością 16x, natomiast zwykłe płyty z prędkością 40x. Na płycie głównej zainstalowaliśmy kartę graficzną Gainward GF4 Ti4200, wyposażoną w 64 MB pamięci. Karta zbudowana jest w oparciu o procesor graficzny nVidia GeForce4 Ti4200. Ze swoim zaawansowanym enginem nFiniteFX II, techniką AccuView Antialiasing oraz technologią nView pozwala użytkownikowi na oglądanie wysokiej jakości grafiki oraz efektów specjalnych, dotychczas niedostępnych na PC.

Architektura pamięci zastosowana w kartach z GeForce4 Ti – Lightspeed Memory Architecture II – to zaawansowany 128-bitowy interfejs pamięci DDR. W porównaniu z rozwiązaniami poprzedniej generacji oferuje on dwukrotnie większą przepustowość pamięci oraz podwyższoną (nawet trzykrotnie) wydajność. Dodatkowo w komputerze umieściliśmy kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy Player z możliwością odtwarzania muzyki z głośników w systemie 5.1.

Ostatnim zestawem przystosowanym do pracy



Dobrej klasy karta dźwiękowa przyda się zwłaszcza wtedy, kiedy twój PC wyposażony jest w napęd DVD oraz odpowiednie głośniki. Poczujesz urok kina domowego!



wyposażony w płytę ECS P4S5A oraz procesor Intel Pentium 4 1,8 GHz. Wydajność tej jednostki można porównać z wydajnością zestawu Click Mini zbudowanego w oparciu o procesor AMD. Zestaw Click Mini AMD okazuje się znacznie tańszy od zestawu wyposażonego w procesor Pentium 4. Różnica w cenie wynosi prawie 500 zł, a więc sporo.

Konkurencją dla zestawu Click Mini AMD jest Click Mini P4. Jego serce to procesor Pentium 4 taktowany zegarem o częstotliwości 2000 MHz oraz płyta główna firmy Asus, oznaczona symbolem P4S533-E. Maszyna posiadająca Pentium 4 oraz płytę główną, która obsługuje magistralę FSB o częstotliwości 533 MHz, sprostą wymaganiom nawet najbardziej zaawansowanych użytkowników. P4S533-E została wyposażona w śledzia z portami USB 2.0 oraz Firewire. Co niezwykle ważne, płyta wykorzystuje technologię Asus EZ Plug, dzięki której nie jesteś zmuszony do dodatkowego zakupu zasilacza przystosowanego do pracy z płytami głównymi pod P4. Płyta ta nie potrzebuje specjalnego zasilania w postaci kwadratowej wtyczki. Możesz je równie dobrze zastąpić standardowym wejściem, zasilającym dyski twarde oraz napędy optyczne. Ponadto płytę wyposażono w zintegrowany kontroler dźwiękowy.

Trzeci i ostatni już zestaw to superszybka maszyna, dzięki której wszystko jest możliwe. Bardzo dobra

płyta główna (Asus P4B533-E) oraz procesor Pentium 4 2.4 GHz czyni z tego komputera niezawodną stację roboczą dla najbardziej wybrednych użytkowników. Procesor Intel Pentium 4 Northwood jest następnym krokiem na drodze rozwoju technologii procesorów do komputerów desktop. Zaprojektowany w architekturze Intel NetBurst Pentium 4 oferuje jeszcze wyższą niż dotychczas moc obliczeniową. Znaczny skok wydajności gwarantuje technologia 0.13 mikrometra oraz magistrala 533 MHz. Warto dodać, że płyta główna obsługuje magistralę FSB 400/533 MHz. Dodatkowo z płytą zintegrowano kontroler USB 2.0 oraz sześciokanałowy układ dźwiękowy C-Media 8738. Płytę wyposażono również w kontroler RAID ATA/133.

Niestety, koszt urządzenia przekracza wszystkie możliwe ograniczenia cenowe i kształtuje się w okolicach 6,5 tysiąca złotych. Wynika to z faktu, że w komputerze umieściliśmy komponenty najwyższej klasy: m.in. najnowszą kartę graficzną Radeon 9700 Pro. Jednak Click Maxi P4 będzie ci służył przez najbliższe kilka lat, dzięki czemu na pewno zaoszczędzisz pieniądze na wymianianiu komponentów. Niestety, mało jest osób, które zechcą wydać tyle pieniędzy na komputer. Na pocieszenie dodam, że zestaw posiada dosłownie wszystko, czego potrzebuje dzisiejszy gracz, programista czy grafik.



## Monitory kineskopowe

Monitory kineskopowe, czyli te, w które zazwyczaj wyposażone są nasze komputery, stają się generalnie coraz tańsze. Zdarzają się jednak modele o wiele droższe od monitorów płaskich. Nasza redakcja rekomenduje odpowiednio: Philips 17" 107T41, NEC 19" MultiSync MS95F oraz Sony 19" CPD-G420.

■ Pierwszym monitorem CRT jest Philips 17" 107T41 (17"). Wyposażono go w najnowszą wersję technologii LightFrame. Philips 107T41 spełnia wymogi standardu sRGB, czyli zachowania wierności reprodukowanych na wyświetlaczu kolorów (CMYK-RGB). Kineskopy typu RealFlat wyposażono w maskę perforowaną i dzięki temu użytkownik otrzymuje naturalny, pozbawiony zniekształceń obraz zapewniający precyzyjne wyświetlanie obiektów graficznych.

■ Kolejny monitor to Sony G-420 o przekątnej 19", posiadający trzy poziomy jasności obrazu (PROF, STAND, DYNAMIC). Charakteryzuje się wyjątkowo szerokim zakresem barw: od 5000 do 11000K. Monitor posiada tryb sRGB oraz wbudowany HUB USB 1Up-4Down.

■ NEC 19" MultiSync MS95F to monitor który znajduje się pomiędzy Philipsem a monitorem marki Sony – znajdzie zastosowanie w biurze i domu.



## Monitory LCD

■ Pierwszym monitorem ciekłokrystalicznym jest LG Flatron L1510S o przekątnej 15 cali. Podziałka pikseli 0.28 x 0.28 mm oraz optymalna rozdzielczość 1024 x 768 przy odświeżaniu 75 Hz czyni z tego monitora faworyta z najniższej półki.

■ Sony S51 to kolejny monitor z kineskopem TFT-LCD. Nowoczesna i ergonomiczna obudowa pozwala zaoszczędzić jeszcze więcej miejsca na biurku. Wysoka jakość parametrów wyświetlanego obrazu za atrakcyjną cenę zachęci niejednego użytkownika!

■ Nasza redakcja rekomenduje też monitor Sony o przekątnej 17", oznaczony symbolem S71.



## Dodatki...

Celowo w opisie zestawów pominąłem monitory i urządzenia takie jak klawiatura czy myszka. Ich zakup zależy tylko od twojego zapotrzebowania. Nie wpływają bezpośrednio na wydajność czy podstawowe osiągi zestawu, jednak warto o nich pamiętać, gdyż niewłaściwy dobór może skutecznie uprzykrzać pracę lub zabawę z PC.

Dla tych, którzy nie mają wiele wolnego czasu, sugerujemy zakup urządzeń za 15 zł. Trochę popracują, a jeśli się zepsują, to niewielka to szkoda – pójdziesz do sklepu i kupisz kolejne tanie elementy. Jednakże, jeśli cenisz wysoką ergonomię i wygodę, kupno urządzenia wskazującego i klawiatury wyma-

ga chwili zastanowienia. W przypadku klawiatury cechami, na które trzeba zwrócić uwagę, są wygodę pisania i mała hałaśliwość. Atutem dobrej klawiatury jest także posiadanie tzw. przycisków multimedialnych, dzięki którym będziesz mógł wykonywać wiele operacji na skróty. Graczom szczególnie polecamy myszy optyczne pozbawione kabli, dzięki czemu uzyskujemy większe pole manewru na biurku. W poprzednim numerze Clicka znajdziesz obszerny artykuł na temat doboru klawiatury, jeśli uznasz, że potrzebujesz więcej informacji. Mamy nadzieję, że niniejsze porady pomogą ci zakupić sprzęt marzeń.

Marcin Fischer

MONITOR	MAX. ROZDZIELCZ.	WIELKOŚĆ EKRANU
Philips 107T41	1280 x 1024	17 cali / widoczne 16"
NEC MS95F	1280 x 1024	19 cali / widoczne 18"
Sony CPD-G420	1600 x 1900	19 cali
LG Flatron L1510S LCD	1024 x 768	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S51 LCD	ECS K7S5A	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S71 LCD	Wbudowana na	17 cali / widoczne 17"



Panele LCD niewątpliwie wyglądają bardzo elegancko, jednak ich cena nadal odstrasza potencjalnych użytkowników. Prawie tyle samo zapłacisz za 15" LCD, co za 19" tradycyjny monitor!

MYSZKI	KLAWIATURY	MONITORY CRT	MONITORY LCD
A4Tech SWW-21 22 zł	Chicony KB-9810 PS/2 26 zł	Philips 17" 107T41 738 zł	LG 15" Flatron L1510S 1.442 zł
Logitech MouseMan Dual Optic 193 zł	Logitech Office 57 zł	NEC 19" MS95F 1.206 zł	Sony 15" SDM-S51 1.890 zł
MX700 Cordless Optical Mouse 359 zł	Microsoft Wireless Desktop 247 zł	Sony 19" CPD-G420 2.844 zł	Sony 17" SDM-S71 3.758 zł



# Cennik sprzętu

PROCESORY AMD	UWAGI	CENA
AMD Athlon XP 1700+	rzeczywista prędkość 1470 MHz	280 zł
AMD Athlon XP 1800+	rzeczywista prędkość 1530 MHz	340 zł
AMD Athlon XP 1800+	technologia 0.13	360 zł
AMD Athlon XP 2000+	rzeczywista prędkość 1660 MHz	380 zł
AMD Athlon XP 2200+	technologia 0.13	670 zł
AMD Athlon XP 2400+	technologia 0.13	990 zł
AMD Duron 1200 MHz		185 zł
AMD Duron 1300 MHz		190 zł

PROCESORY SOCKET 370	UWAGI	CENA
Celeron 1100A BOX		210 zł
Celeron 1300 MHz BOX		260 zł
Celeron 1400 MHz BOX		320 zł
Pentium III 1000MHz BOX		480 zł

PROCESORY SOCKET 478	UWAGI	CENA
Celeron 1.7GHz BOX		300 zł
Celeron 1.8GHz BOX		360 zł
Celeron 2000MHz BOX		420 zł
Pentium 4 1.8GHz BOX	Northwood	630 zł
Pentium 4 2.0GHz BOX	Northwood	770 zł
Pentium 4 2.2GHz OEM	Northwood	830 zł
Pentium 4 2.4GHz BOX	szyna FSB 533	1020 zł
Pentium 4 2.53GHz BOX	szyna FSB 533	1220 zł

PLYTY GŁÓWNE SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit BD7-II	i845E	460 zł
Abit BD7-II	i845E, RAID	630 zł
Abit BE7	i845PE	670 zł
Asus P4B533	i845E	610 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID	700 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID, FireWire	820 zł
Asus P4S533	SiS 645DX	450 zł
ECS P4VXAD+	P4X333	270 zł
ECS P4S5A/DX	SiS645DX	280 zł
ECS L4S8A2L	SiS648, AGP x8, ATX	390 zł
Gigabyte 8PE667 PRO	i845PE	540 zł
Gigabyte 8PE667 ULTRA	i845PE	690 zł
Gigabyte 8SG667	SiS648	460 zł
MSI 845E MAX	i845E	400 zł
MSI 845PE MAX	i845PE	450 zł
Soltek SL-85DRV4-C	P4X266E	370 zł
Soltek SL-85ERV	VIA P4X400	520 zł

SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333, RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133, ATX	470 zł
Asus A7V333-RUF	KT333, SND, DDR333, RAID, USB-2	570 zł
ECS K7S5AL	SiS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7S6A	SiS745, SND, DDR333, ATA/100	280 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133, ATX	390 zł
Soltek SL-75FRV	KT400	450 zł

SOCKET A	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333 RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133	470 zł
Asus A7V8X	KT400 Serial ATA-150	740 zł
ECS K7S5AL	SiS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7VTA3 v3.1	KT333, LAN, RAID	340 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Shuttle DOT-AK35GT2	KT333	370 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133	390 zł

Orientacyjne ceny zebrane na początku grudnia  
na Warszawskiej Gieldzie Komputerowej

Tak wygląda jedna z kieszonkowych konsol. Dzięki niej możesz bawić się grami gdzie tylko zechcesz...



Tak wygląda prawdziwe czasopismo konsolowe. Pełne recenzji najnowszych gier dla PlayStation 2, GameBoy Advance, Xboxa, GameCube'a. Z dokładnymi poradnikami i kodami ułatwiającymi grę, z działem sprzętowym i nowinkami.

Czy chcesz czegoś więcej?  
W najnowszym numerze **CLICK!-KONSOLE** znajdziesz wszystko...



**Od 9 grudnia  
w twoim kiosku**



# Przenośna

Odtwarzacze MP3 stają się coraz popularniejsze. Nie powinno cię to dziwić: na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń tego typu, są one coraz bardziej zaawansowane, a jakość dźwięku coraz lepsza. Ceny zaś spadają...

**M**uzyka łagodzi obyczaje. Słuchasz jej w domu, płynie z głośników, gdy odpalasz swoją ulubioną grę komputerową, a także wtedy, gdy za pomocą przenośnego odtwarzacza umiłasz sobie drogę do szkoły. Przypatrzmy się więc urządzeniom, które wykorzystywane są do słuchania płyt oraz kaset.

Na szczęście dla użytkowników na rynku zaobserwować można powszechne dążenie do zmniejszania rozmiarów odtwarzaczy bez uszczerbku dla jakości odsłuchiwanej muzyki. Dostępny sprzęt obsługuje różnego rodzaju nośniki. Najpopularniejsze stają się odtwarzanie dźwięków z płyt kompaktowych lub z wbudowanej pamięci. Tak, tak! Technika idzie do przodu, a kasyety magnetofonowe powoli odchodzą do lamusa.

## Słuchaj, gdzie chcesz

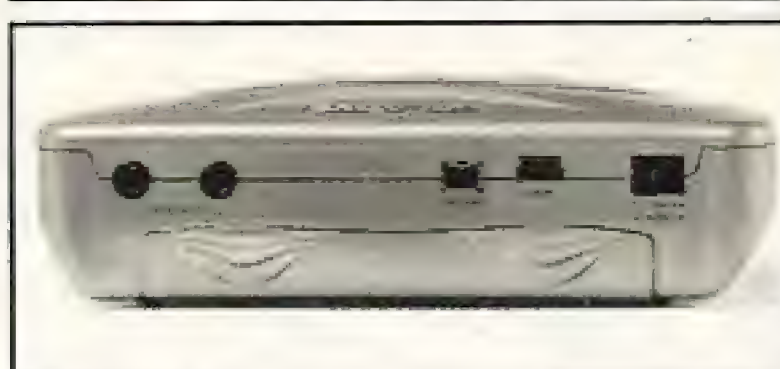
Przez wiele lat byłeś tak zachwycony swoim „kaseciakiem”, że nie szukałeś niczego innego. Jednak nadeszła wiekopomna chwila i wysłużonego walkmana postanowiłeś zamienić na coś nowego. Tylko czy dostałeś do rąk lepszy sprzęt? Oczywiście! Dziwne byłoby, gdyby postęp prowadził do gorszych rozwiązań.

Nowe „grajki” nazwano discmanami i zmieniono w nich wszystko. Czym nowy różnił się od starego? Przede wszystkim obsługiwany nośnikiem. Kasyety magnetofonowe z rynku powoli wypierała płyta kompaktowa. W tym czasie producenci produkowali coraz to nowsze modele walkmanów i discmanów, a ty, spragniony lepszego brzmienia, kupowałeś nowe odtwarzacze. Następnie pojawiły się minidiscy. Niestety, nie zdomowały się one w naszych kieszonkach ze względu na wysokie koszty eksploatacji oraz trudności wiążące się z nabywaniem muzyki na tym nośniku.

W końcu przyszedł czas na coś najnowocześniejszego, najmniejszego, a jednocześnie dorównującego kosztami standardowym „kaseciakom” czy odtwarzaczom płyt CD. Oczywiście chodzi o odtwarzacze muzyki w formacie MP3. Chyba zdecydowana większość zdążyła się już przyzwyczaić do przewagi, jaką wprowadza ten format. Dla niewtajemniczonych wyjaśnię, że MP3 to format zapisu plików dźwiękowych, wykorzystujący algorytm stratnej kompresji, dzięki czemu rozmiar pliku jest dużo mniejszy niż pliku bez kompresji. Jak wiadomo, format MP3 najpopularniejszy jest w Sieci, a postęp techniczny sprawia, iż roz-



powszechnianie informacji w ten sposób jest możliwe przy bardzo niskich kosztach. Oznacza to, że zasięg odbiorców jest praktycznie nieograniczony.



JukeBox3 – liczba wyjść może przyprowadzić o szybsze bicie serca nawet bardzo wymagających użytkowników. Nie zabrakło nawet cyfrowego wyjścia audio



Miłośnicy MP3 mogą wybierać pomiędzy odtwarzaczami czytającymi zwykle płyty audio oraz urządzeniami z własną pamięcią, korzystającymi tylko z plików MP3

	NAPA DAV 316	NAPA PA11	NAPA DAV 311	NAPA MCD 381
Obsługa płyt Audio-CD	tak	nie	tak	tak (miniCD)
Obsługa płyt CD-R/RW	tak	nie	tak	tak
Obsługa MiniDisc	nie	nie	nie	nie
Obsługa płyt VCD audio	tak	nie	tak	tak
Odczyt plików MP3	tak	tak	tak	tak
Dostępne wyjścia	słuchawkowe wyjście audio	słuchawkowe wyjście audio	wyjście audio wyjście video	słuchawkowe wyjście audio
Zasilanie bateryjne	2x 1.5V AA	1x 1.5V AA	2x 2A Ni-Mh	brak danych
Pamięć RAM	(x16) 64 Mbit	64 MB	–	brak danych
Czas działania baterii	do 15 godz. MP3 do 10 godz. CDA	do 15 godzin	brak danych	brak danych
Dodatkowo	funkcja AntiShock	funkcja dyktafonu złącze USB zgodność z systemami Windows i MacOS	odczyt płyt VideoCD pilot, OSD zasilacz MP3	cyfrowe radio
Obsługiwane formaty	MP3	MP3, WMA	MP3	MP3, WMA



# muzyka



W odtwarzaczu MuVo firmy Creative zastosowano nietypowe rozwiązanie. Zamiast łączyć urządzenie z PC kablem USB, cały moduł odtwarzacza umieszcza się w porcie komputera

Swoją popularność MP3 zawdzięcza przede wszystkim łatwości, z jaką może być rozpowszechniany w Sieci, ale nie tylko. Nikogo nie dziwi już sytuacja, gdy w ciągu kilku godzin – nawet w polskich realiach, gdzie łączy internetowe o dobrej przepustowości zdarzają się bardzo rzadko – użytkownik ściąga ponad 400 MB plików. Osoby posiadające pliki MP3 mogą słuchać muzyki bezpośrednio z twardych dysków za pomocą programu odtwarzającego wspomniany format bądź za pomocą przenośnego sprzętu, np. Napa PA11, Napa DAV-316. W Sieci funkcjonują setki witryn WWW lub serwerów ftp, z których bez żadnych opłat możesz ściągnąć interesujące Cię nagrania. W świetle prawa autorskiego łatwy dostęp do darmowej muzyki jest problemem. Dopóki autor zezwala na taki proceder, pobieranie plików odbywa się bez większych kłopotów. Jednak w praktyce najczęściej nikt nie pyta twórcy o zgodę.

Nielegalne kopie mogą być przy minimalnych kosztach łatwo rozprowadzane za pomocą Internetu. Redukuje to znacznie przychody twórców. Co więcej, coraz większa dostępność nagrywarek CD-R sprawia, że, w porównaniu z wyprawą do sklepu po ulubioną płytę, o wiele tańsze staje się nagranie jej w domowym zaciszu. Oczywiście można znaleźć w Sieci legalne źródła muzyki – przede wszystkim są to wyspecjalizowane portale muzyczne. O Napsterze słyszał już chyba każdy. W ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy stał się on synonimem naruszeń prawa autorskiego na masową skalę. Napster umożliwiał pobieranie plików muzycznych w formacie MP3 bezpośrednio z twardych dysków innych użytkowników systemu. Atrakcyjność aplikacji wynikała przede wszystkim z możliwości nieodpłatnego pobierania i rozpowszechniania utworów muzycznych.

## MP3 pod ostrzałem

Proces sądowy wytoczony firmie Napster przez RIAA (Związek Amerykańskich Producentów Płyty) miał doprowadzić do zaprzestania działalności w Sieci i usunięcia aplikacji umożliwiającej naruszanie praw autorskich na masową skalę. Takie właśnie zarzuty przedstawiono Napsterowi. Najważniejszym argumentem obrony był tzw. dozwolony użytek. Napster podczas procesu twierdził, że użytkownicy systemu korzystają z formy dozwolonego użytku (fair use) – samplingu. Ale czy pobieranie utworu z Sieci może zostać uznane za sampling, czyli kopiowanie piosenki w celu zdecydowania się na kupno całej płyty CD? Tego rodzaju stwierdzenie jest dość dyskusyjne. Nie ma natomiast wątpliwości, że sampling jest naruszeniem prawa autora do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności.

Nietrudno stwierdzić, że Internet ma duży wpływ na ewolucję pojęcia „dozwolony użytek”. W razie konfliktu pomiędzy uprawnieniami autora

## NAPA DAV316

**P**rzykładem urządzeń odtwarzających cyfrowe nagrania muzyczne są produkty firmy NAPA. Pierwszym z nich jest DAV316, który z wyglądu przypomina pocziwe, używane do tej pory odtwarzacze płyt kompaktowych, tzw. „discman-y”. DAV316 potrafi odtwarzać płyty CD oraz muzykę zapisaną w formacie MP3. Dla większości odtwarzacz ten jest niezwykle poręcznym urządzeniem. Wiadomo, że na płytę audio CD zmieści się 74 lub 80 minut muzyki (pomijając płyty CD o pojemności powyżej 80 minut, z którymi zdarzają się często problemy). Natomiast dzięki możliwości odtwarzania MP3 na zwykłej płycie CD zmieścisz ponad 8 razy więcej muzyki!!! DAV316 bez problemów radzi sobie z odczytywaniem płyt CD, nawet tych 80-minutowych czy multisesyjnych, oraz płyt CD-RW. Warto dodać, iż po umieszczeniu jakiegokolwiek katalogu, player oznaczy go jako kolejny album i wszystkie pliki wewnątrz odczyta bez najmniejszego kłopotu.

■ W opakowaniu odtwarzacza DAV316 znajdziesz słuchawki, pilota, pasek na ramię, dwa akumulatory Ni-MH oraz ładowarkę/zasilacz. Słuchawki i pilot posiadają pozłacane końcówki, dzięki czemu następuje lepsze przewodzenie prądu. Wpływa to z kolei na lepszą jakość odtwarzanej muzyki. Osoby zajmujące się zawodowo dźwiękiem oraz te, które cenią sobie muzykę bardzo dobrej jakości, z pewnością docenią ów dodatek. Słuchawki zostały bardzo dobrze wyprofilowane,

dzięki czemu idealnie dopasowują się do uszu. Warto wspomnieć o pilocie, dzięki któremu zrobisz wszystko, co tylko umożliwia player. Producent zadbał nawet o to, aby opcja HOLD znajdowała się na pilocie!

■ Pasek na ramię pomoże ci zamocować odtwarzacz na kierownicy roweru, pod kurtką, oraz w wielu innych miejscach. Jeżeli masz możliwość podpięcia zasilacza, to odtwarzacz może korzystać z gniazdka, a w tym czasie player automatycznie ładuje baterie! Odtwarzacz może nie jest najmniejszy, ale pamiętaj, że ma on odczytywać płyty CD.

■ DAV316 daje ci możliwość wyboru pięciu ustawień equalizera dźwięku (NORMAL, CLASSIC, POP, JAZZ, ROCK). Dostępnych jest też kilka sposobów odtwarzania muzyki. Możesz albo słuchać jednego utworu w kółko, albo losowo wybrać utwór. W DAV316 znajdziesz też opcję umożliwiającą przesłuchanie pierwszych 10 sekund każdej piosenki. Jeżeli odtwarzasz płytę audio a nie potrzebujesz funkcji ESP, możesz ją wyłączyć, co zaowocuje wydłużeniem czasu słuchania z ok. 7/8 do 9/10 godzin. Jednak w przypadku słuchania muzyki z MP3 nie ma możliwości wyłączenia ESP. Na wyświetlaczu umiejscowionym na playerze ciągle widoczne są: stan baterii, tytuł utworu, czas odtwarzania danego utworu, tryb equalizera dźwięku oraz to, czy aktualnie odtwarzany utwór zapisany jest w formacie MP3, czy też jest to ścieżka audio.



### Wyświetlacz

Poza pokazywaniem tytułu utworu pojawiają się tutaj ważne informacje dotyczące trybu pracy urządzenia oraz stanu baterii

### Zgodność z wieloma formatami płyt CD

Mimo malejących cen kart pamięci, wykorzystanie płyt CD jako nośników ma wiele zalet. Zyskujesz nie tylko możliwość słuchania zwykłych płyt CD, ale i produkowania własnych składanek

### System AntiShock

Porządny odtwarzacz nie może obejść się bez jakiegoś systemu zabezpieczającego przed przerwami w odtwarzaniu muzyki spowodowanymi wstrząsami. Ten model wytrzyma aż 120 sekund wibracji!





Coraz więcej urządzeń posiada nie tylko popularne, choć wolne, złącze USB, ale i szybsze SB1394. Oczywiście, aby móc skorzystać z szybkiego przesyłania plików, trzeba mieć odpowiednią kartę 1394 w komputerze

a interesami osoby korzystającej z utworu, w ramach dozwolonego użytku priorytetowo powinien zostać potraktowany twórca. A co z argumentem, że użytkownicy aplikacji takich jak Napster pozostają w związku towarzyskim, uzasadniającym zastosowaniem przepisów o dozwolonym użytku na gruncie prawa polskiego? W Polsce bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego. Zakres własnego użytku osobistego obejmuje krąg osób pozostających w związku osobistym, w szczególności pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego.

### Problem bez rozwiązania?

W sytuacji, gdy prawo nie jest w stanie skutecznie zatrzymać rozpowszechniania muzyki w Internecie, istnieją co najmniej dwie drogi rozwiązania problemu MP3 – zmiana metod dystrybucji muzyki lub zabezpieczenia techniczne. Pierwsza możliwość sprowadza się do wytworzenia sytuacji, w której nie będzie opłacało się nielegalnie kopiować muzyki, ponieważ tańszy będzie zakup z legalnych źródeł. Jednak jeśli utwory będą rozpowszechniane w formie niezabezpieczonych plików MP3, z pewnością prędzej czy później zostaną udostępnione internautom za darmo. I właśnie w związku z tym pojawiają się inicjatywy mające na celu stworzenia nowego, w pełni bezpiecznego formatu służącego do przechowywania muzyki w formie zapisu cyfrowego. Pytanie tylko, czy to na pewno będzie opłacalne?

Rozwiązania techniczne ewoluują obecnie w kilku kierunkach. Niektóre znalazły już szerokie zastosowanie, inne, przykładowo monitorowanie Sieci czy oznaczanie plików w formie dodatkowych bitów, dopiero zaczynają się przebijać. Oznaczenie każdej kopii utworu rozpowszechnianego w Sieci „elektronicznym numerem seryjnym” będzie wiązało się z ułatwieniami dowodowymi w przypadku naruszenia praw autorskich. Jeśli piracka kopia pliku będzie dostępna w Internecie, z łatwością będzie można bowiem znaleźć jej źródło.

Marcin Fischer



### NAPA PA11

**D**rugim odtwarzacz MP3 firmy NAPA to urządzenie oznaczone symbolem PA11. Pierwszym jego wyróżnikiem jest rozmiar. NAPA PA11 posiada własny twardy dysk oraz wbudowaną kartę pamięci o pojemności 64 MB. Dodatkowo istnieje możliwość dołożenia karty SmartMedia, dzięki czemu powiększysz pojemność nawet o 256 MB!! Muzykę przegrywasz przez złącze USB. PA11 posiada wbudowany mikrofon, dzięki czemu może też pełnić funkcję podręcznego dyktafonu.

■ Player zasilany jest przez jedną baterię (popularny paluszek) i nie ma przewidzianego innego źródła zasilania. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest bardzo lekki – waży ok. 50 gramów. Do tego dochodzą jeszcze bardzo małe rozmiary 7x74x22mm (dł. x wys. x szer.). Dzięki takim atrybutom odtwarzacz nie sprawia żadnych problemów w transporcie! Urządzenie umieszczone w kieszeni w niczym ci nie przeszkadza. NAPA PA11 posiada parametry techniczne bardzo zbliżone do modelu poprzedniego. Equalizer dźwięku ma również pięć trybów (No EQ, Jazz, Pop, Classic, Rock). Wśród opcji odtwarzania dostępne są: Repeat One, Repeat None, Repeat All. W podmenu About znajdziesz informacje o pamięci wewnętrznej, pamięci zewnętrznej (jeżeli włożysz kartę SmartMedia) oraz aktualną wersję FirmWare. Dodatkowo NAPA na dołączonej płytce dodaje oprogramowanie, które sprawdzi aktualną wersję firmwaru dostępną na stronie producenta i, w przypadku pojawienia się nowszej, ściągnie i uaktualni oprogramowanie playera.

■ Kolejną dostępną opcją jest tzw. Power Saving. Pozwala on ustawić czas, po którym player ma się samoczynnie wyłączyć, kiedy nie odtwarzasz muzyki. Dostępne są tryby: jedna, dwie, pięć i dziesięć minut. Z poziomu menu masz też możliwość wykasowania muzyki lub zarejestrowanego dźwięku przez mikrofon. Player ten odczytuje tagi ID3 z plików MP3. Na wyświetlaczu, prócz wspomnianego tytułu, znajdziesz: aktualny stan baterii, tryb EQ, długość danego utworu, czas, jaki minął od początku, oraz tryb odtwarzania. Muzyka jest czysta, a poziom szumów na tyle niski (poniżej 88 dB), że właściwie ich nie słyszysz. Do playera NAPA dodaje słuchawki oraz kabel do komunikacji z komputerem przez złącze USB v1.1 (PC/MAC). Na dołączonej płytce znajdziesz też niezbędne sterowniki oraz oprogramowanie do aktualizacji FirmWare i przekształcania kart SmartMedia na format playera. Player ma też miejsce, gdzie możesz zamocować sznurek.

Odtwarzacze NAPA do testów dostarczyła firma:  
A-Max Technology GmbH  
Helmholtzstrasse 2-9  
10587 Berlin  
Niemcy  
<http://www.amaxde.com>



Złącze USB

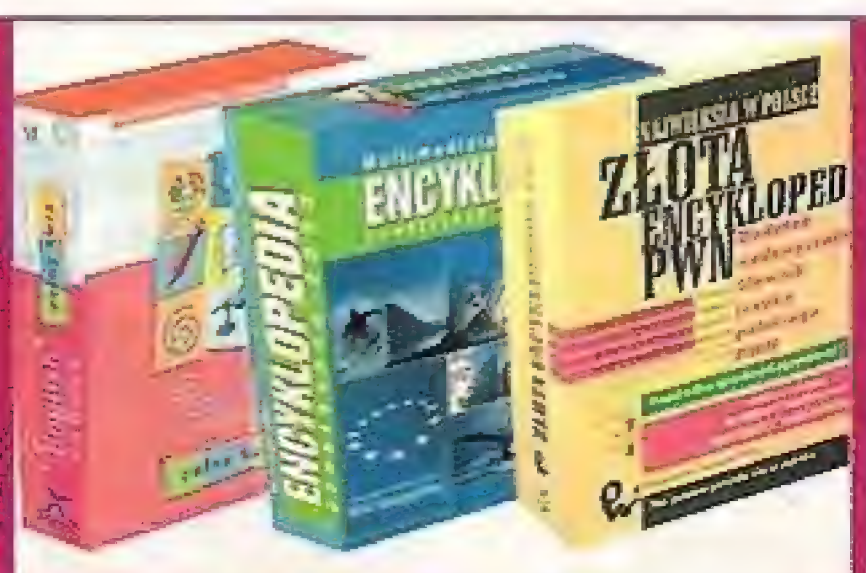
Za komunikację z komputerem odpowiada złącze USB. Jest ono na tyle rozpowszechnione, że żaden posiadacz PC nie powinien mieć kłopotów z wymianą plików



# PCFormat

UCZYMY OD PODSTAW

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU



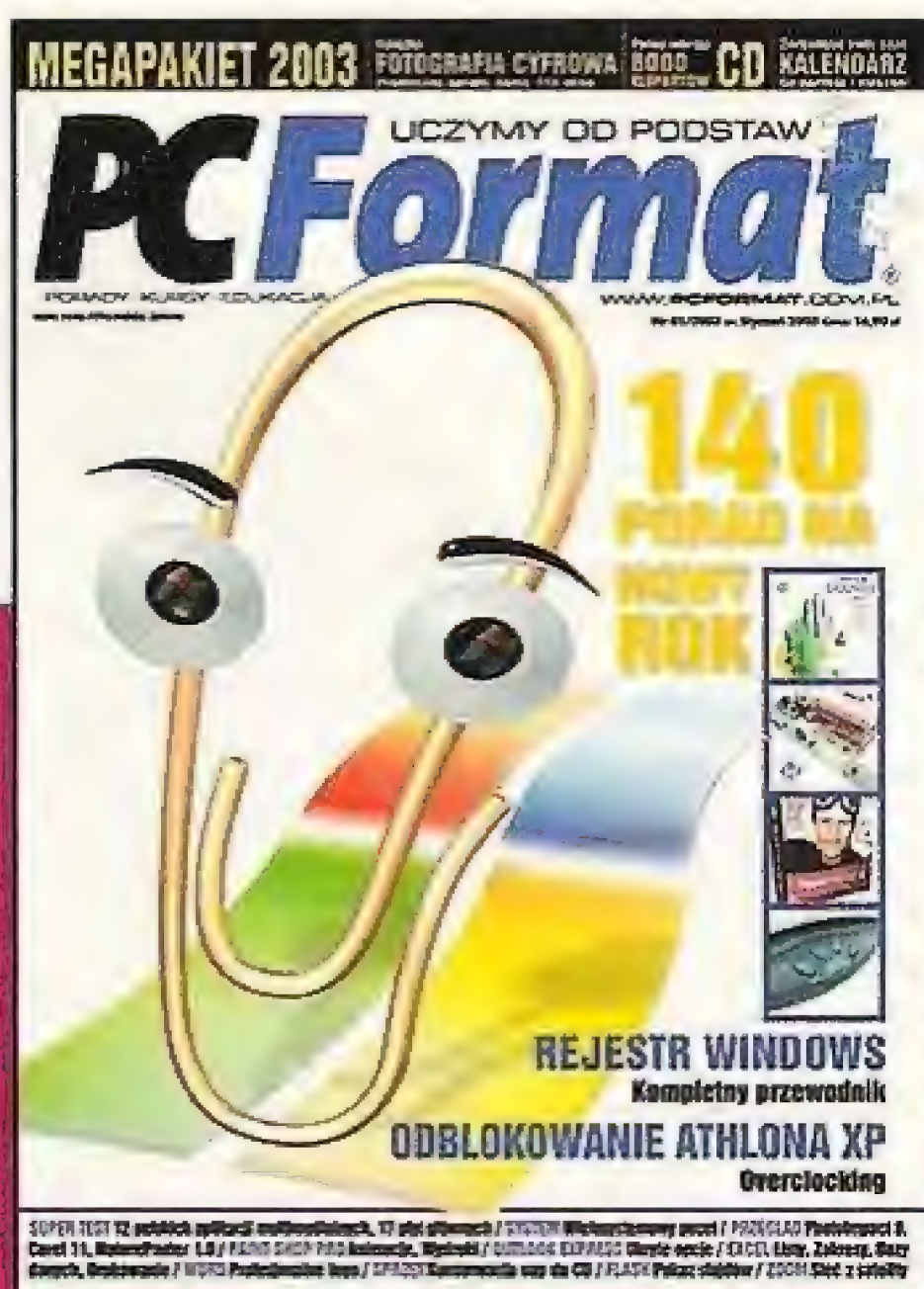
## ➤ SUPERTEST

10 polskich aplikacji multimedialnych, 17 płyt głównych



## ➤ 60 STRON PORADNIKÓW

140 Porad na Nowy Rok  
Tajemnice Windows XP  
Sekrety Outlook Expressa  
Maksymalny Office XP  
Logo firmowe w Wordzie  
Bazy danych w Excelu



Styczeń		Luty		Marzec		Kwiecień	
1	5.13.00.27	1	5.13.00.27	1	5.13.00.27	1	5.13.00.27
2	5.13.00.27	2	5.13.00.27	2	5.13.00.27	2	5.13.00.27
3	5.13.00.27	3	5.13.00.27	3	5.13.00.27	3	5.13.00.27
4	5.13.00.27	4	5.13.00.27	4	5.13.00.27	4	5.13.00.27
5	5.13.00.27	5	5.13.00.27	5	5.13.00.27	5	5.13.00.27
6	5.13.00.27	6	5.13.00.27	6	5.13.00.27	6	5.13.00.27
7	5.13.00.27	7	5.13.00.27	7	5.13.00.27	7	5.13.00.27
8	5.13.00.27	8	5.13.00.27	8	5.13.00.27	8	5.13.00.27
9	5.13.00.27	9	5.13.00.27	9	5.13.00.27	9	5.13.00.27
10	5.13.00.27	10	5.13.00.27	10	5.13.00.27	10	5.13.00.27
11	5.13.00.27	11	5.13.00.27	11	5.13.00.27	11	5.13.00.27
12	5.13.00.27	12	5.13.00.27	12	5.13.00.27	12	5.13.00.27
13	5.13.00.27	13	5.13.00.27	13	5.13.00.27	13	5.13.00.27
14	5.13.00.27	14	5.13.00.27	14	5.13.00.27	14	5.13.00.27
15	5.13.00.27	15	5.13.00.27	15	5.13.00.27	15	5.13.00.27
16	5.13.00.27	16	5.13.00.27	16	5.13.00.27	16	5.13.00.27
17	5.13.00.27	17	5.13.00.27	17	5.13.00.27	17	5.13.00.27
18	5.13.00.27	18	5.13.00.27	18	5.13.00.27	18	5.13.00.27
19	5.13.00.27	19	5.13.00.27	19	5.13.00.27	19	5.13.00.27
20	5.13.00.27	20	5.13.00.27	20	5.13.00.27	20	5.13.00.27
21	5.13.00.27	21	5.13.00.27	21	5.13.00.27	21	5.13.00.27
22	5.13.00.27	22	5.13.00.27	22	5.13.00.27	22	5.13.00.27
23	5.13.00.27	23	5.13.00.27	23	5.13.00.27	23	5.13.00.27
24	5.13.00.27	24	5.13.00.27	24	5.13.00.27	24	5.13.00.27
25	5.13.00.27	25	5.13.00.27	25	5.13.00.27	25	5.13.00.27
26	5.13.00.27	26	5.13.00.27	26	5.13.00.27	26	5.13.00.27
27	5.13.00.27	27	5.13.00.27	27	5.13.00.27	27	5.13.00.27
28	5.13.00.27	28	5.13.00.27	28	5.13.00.27	28	5.13.00.27
29	5.13.00.27	29	5.13.00.27	29	5.13.00.27	29	5.13.00.27
30	5.13.00.27	30	5.13.00.27	30	5.13.00.27	30	5.13.00.27
31	5.13.00.27	31	5.13.00.27	31	5.13.00.27	31	5.13.00.27

## MEGAPAKIET 2003

### ➤ KSIĄŻKA

Techniki fotograficzne, praktyczne porady, kursy, 116 stron

### ➤ KALENDARZ NA 2003 ROK

Zorganizuj swój czas

### ➤ PONAD 8000 GRAFIK

Kliparty, zdjęcia, animacje na płycie CD



Numer styczniowy już w sprzedaży!



# Nie chcesz? To nie płać...

## Skąd je wziąć?

Największym magazynem darmowych programów jest oczywiście Internet. Wiele twórców oprogramowania ma swoje witryny w sieci i tam umieszcza najnowsze wersje aplikacji, dołączając do nich czy np. instrukcje obsługi. Poza tym istnieje wiele portali, specjalizujących się w dostarczaniu oprogramowania typu freeware i shareware.



Chyba najbardziej znaną witryną z darmowymi (i nie tylko) programami jest popularny TUCOWS. Portal ten doczekał się kilkudziesięciu kopii, umieszczonych w różnych krajach na wielu serwerach. Zawartość wszystkich „tukowsów” jest podobna, choć mogą się one różnić częstotliwością aktualizacji – oznacza to, że nie wszędzie możesz znaleźć równie świeże wersje programów. Serwis TUCOWS znajdziesz pod polskim adresem <http://tucows.icm.edu.pl>.



Kolejnym wartym odwiedzenia miejscem w sieci jest <http://www.versiontracker.com>. Serwis ten oferuje bogaty zbiór oprogramowania freeware i shareware, znajdziesz tu także uaktualnienia normalnych, płatnych programów. Ciekawostką jest fakt, że VERSIONTRACKER oferuje oprogramowanie dla Windows, Macintosha oraz komputerów pracujących pod kontrolą systemu PalmOS.

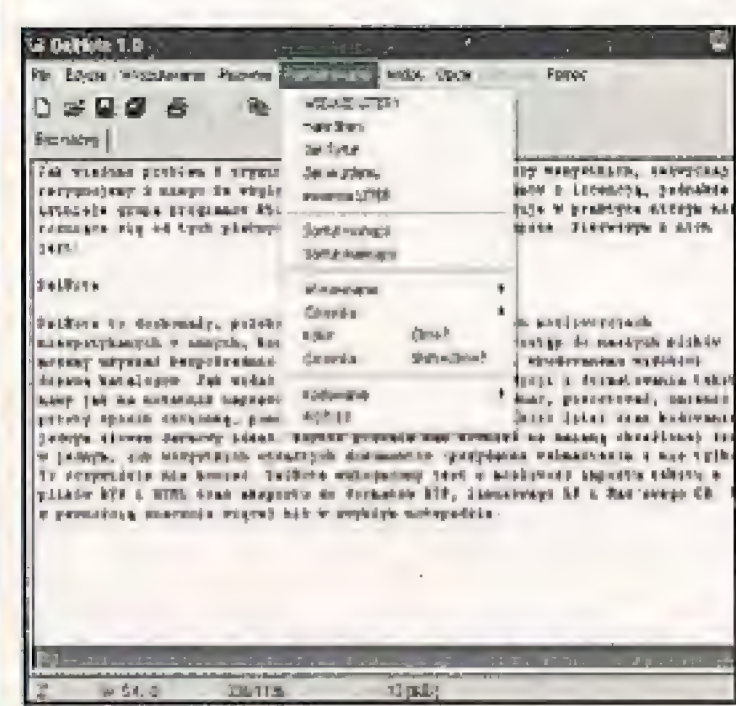
Komputer bez programów może służyć jedynie do ozdoby pokoju czy biura. Edytory tekstu, programy graficzne, przeglądarki i inne akcesoria są i niezbędne, i kosztowne. Na szczęście istnieją grupy zapaleńców tworzących całkiem dobre i do tego darmowe oprogramowanie

**J**ak wiadomo, problem z oryginalnym oprogramowaniem dotyczy wszystkich posiadaczy komputerów. Zazwyczaj rezygnujemy z jego zakupu ze względu na wysokie koszty. Jednak na rynku krąży grupa programów, które nie tylko są darmowe, ale czasami przewyższają nawet swoje płatne odpowiedniki. Dokonajmy krótkiego przeglądu takiego oprogramowania, które każdy z nas zupełnie legalnie może pobrać i użytkować. Pierwszym z nich jest:

## DelNote

[http://www.freeware.civ.pl/txt\\_1.shtml](http://www.freeware.civ.pl/txt_1.shtml)

DelNote to doskonały, polski notatnik o możliwościach niespotykanych w innych, konkurencyjnych programach. Dostęp do plików możesz uzyskać bezpośrednio z poziomu aplikacji, dzięki wbudowanemu widokowi drzewa katalogów. Wbrew pozorom, w DelNote masz naprawdę sporo – jak na notatnik – możliwości edycji i formatowania tekstu. Możesz go wyrównać, posortować, zmienić w prosty sposób czcionkę, ponumerować linie, zmienić wielkość liter oraz kodowanie – jednym słowem darmowy ideał. Edytor pozwala również na zmianę określonej frazy w jednym lub wszystkich otwartych dokumentach. To oczywiście nie koniec. DelNote wzbogacony jest o możliwość importu tekstu z plików RTF i HTML oraz eksportu do formatów RTF, linuxowego LF i Mac'owego CR. To z pewnością znacznie więcej niż w zwykłym notepadzie.



## Witaj 2000

[http://republika.pl/sir\\_mediv/download.html](http://republika.pl/sir_mediv/download.html)

Ponieważ nie na samym notatniku opiera się przyjemna praca, kolejnym programem, który na pewno pomoże ci w codziennym organizowaniu dnia, jest Witaj 2000. Jest on odpowiednikiem tradycyjnych kalendarzy wiszących na ścianach. Witaj 2000 nie tylko poinformuje cię o tym, który masz dziś dzień. Dowiesz się z niego także, kto w danym dniu obchodzi imieniny, przypomni ci o urodzinach czy ważnej rocznicy, poda wszelkie możliwe dane astronomiczne, poradę na dany dzień, a nawet twój biorytm. Jak widać, jest to program niezbędny, który powinien znaleźć się na twardym dysku twojego komputera.



## File Master

<http://republika.pl/filemaster/>

Czym byłby komputer bez bardzo dobrego i zaawansowanego menadżera plików, i to najlepiej jeszcze w języku polskim? FileMaster ver. 1.70 posiada ogromne możliwości konfiguracyjne, wsparcie dla UNICODE, wbudowaną obsługę archiwów. Wygląd, interfejs, skróty klawiszowe, menu, zakładki – to wszystko może być tworzone i edytowane przez użytkownika, przez co aplikacja staje się przyjazna i niezwykle wygodna w użyciu. Oczywiście za pomocą FileMastera zrobisz ze swoimi plikami i katalogami praktycznie wszystko – jeśli korzystałeś kiedyś z Windows Commandera, to powiem, że FileMaster praktycznie nie

różni się możliwościami od tego kultowego narzędzia. Brak mu jedynie obsługi FTP, przez co staje się bardziej ubogi od swojego konkurenta. Program z pewnością wart jest uwagi i polecenia; cieszy również fakt, że tworzony jest przez Polaków. Warto dodać, że FileMaster działa we wszystkich systemach z rodziny Windows.

## Gimp

<http://tucows.icm.edu.pl>

Skoro masz już możliwość tworzenia plików tekstowych w programie DelNote, program Witaj 2000 pomoże ci w zorganizowaniu dnia, a za pomocą FileMastera będziesz mógł zarządzać bazą plików, na twoim dysku brakuje jeszcze programu, z pomocą którego mógłbyś narysować sobie tapetę i nie tylko. Jest nim Gimp. Doskonały, wieloplatformowy edytor, który swoimi możliwościami może konkurować z płatnymi pakietami. Ogromna ilość funkcji, filtrów, wtyczek i skryptów czyni Gimp'a w pełni profesjonalnym narzędziem do edycji i tworzenia grafik oraz obróbki zdjęć. Chociaż jest to program do obsługi grafiki rastrowej, równie znakomicie radzi sobie przy tworzeniu obrazków dla stron WWW. Wyglądem Gimp przypomina





Photoshopa, nie więc dziwnego, że potrafi obrabiać pliki w formacie PSD i umie korzystać z plików Filter Factory (AFS). Zawiera także kilka menu operacyjnych, bardzo dużą ilość narzędzi edycyjnych. Praca na warstwach pozwala na nakładanie na siebie różnych efektów, a praca w wielu oknach na wycinanie grafiki i wklejanie jej w inne miejsca.

## Kerio Personal Firewall

[http://www.freeware.civ.pl/inet\\_5.shtml](http://www.freeware.civ.pl/inet_5.shtml)

Za dobrodziejstwa gwałtownego rozwoju i stałego dostępu do Internetu użytkownicy płacą rosnącym ryzykiem ataku intruzów z zewnątrz. Aby ograniczyć dostęp niepożądanych osób do zasobów sieci lokalnych, zaczęto w roku 1985 sprzedawać wraz z routerami urządzenia działające na zasadzie filtrów pakietów. Był to początek technologii, która została później ochrzczona nazwą „firewall”. Kerio Personal Firewall jest to darmowy filtr do użytku domowego, który ma za zadanie ochronić cię przed atakami hackerów. Warto dodać, że program potrafi wykryć podejrzaną działalność systemu i aplikacji, oraz uniemożliwić im połączenie i udostępnienie danych przez internet. Aplikacja chroni też przed działaniem i aktywnością koni trojańskich, ponieważ sprawdza wiarygodność uruchamianych przez siebie programów. Kerio Personal Firewall pozwala również na tworzenie specjalnych filtrów przez użytkownika.

## PINs

<http://task.gda.pl/tucows/>

PINs umożliwia bezpieczne przechowywanie poufnych informacji, takich jak: hasła, pin'y, numery kart kredytowych, itp. Program posiada bardzo wygodny, polski interfejs i mnóstwo opcji pozwalających na właściwe dostosowanie go do własnych potrzeb.

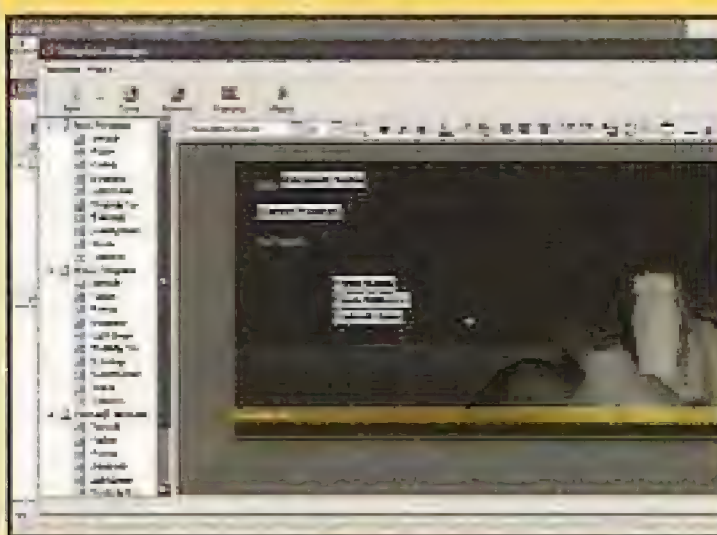
Wprowadzane dane kodowane są przy pomocy 448 bitowego algorytmu Blowfish, dzięki czemu nie musisz obawiać się dostępu niepowołanych osób. PINs nie korzysta z dodatkowych bibliotek, czy rejestru.

Dzięki temu możesz umieścić go np. na dyskietce i stamtąd uruchamiać. Ponadto z aplikacji może korzystać kilku użytkowników tego samego PC-ta, poprzez tworzenie profili.

## Fox Mail

<http://republika.pl/billydean/poczta.html>

Chyba jeden z bardziej rozbudowanych klientów e-mail. Kolorowy, przyjemny i maksymalnie konfigurowalny interfejs programu od początku zachęca do korzystania z tego cacka. W ładnym opakowaniu otrzymujemy bardzo porządne narzędzie do obsługi poczty na dowolnej ilości kont. FoxMail posiada wiele niespotykanych w innych aplikacjach funkcji, jak np. możliwość ekspresowego wysyłania maili z pominięciem serwera SMTP, zdalną obsługę konta, importowanie wiadomości i kontaktów z innych programów. Program pozwala też na filtrowanie poczty, automatyczne umieszczanie maili w danym folderze, usuwanie spamu. FoxMail obsługuje czytanie wiadomości zarówno w formacie tekstowym, jak i HTML. Aplikacja posiada również moduł sprawdzania pisowni (tylko język angielski) oraz konwersji znaków (nie uwzględnia jednak polskiego kodowania). Program jest stabilny i szybki, nie obsługuje jednak polskich liter i to chyba jego największy minus. FoxMail to z pewnością produkt godny polecenia, jako alternatywa dla aplikacji Microsoftu.



## Irfan View

<http://tucows.icm.edu.pl>

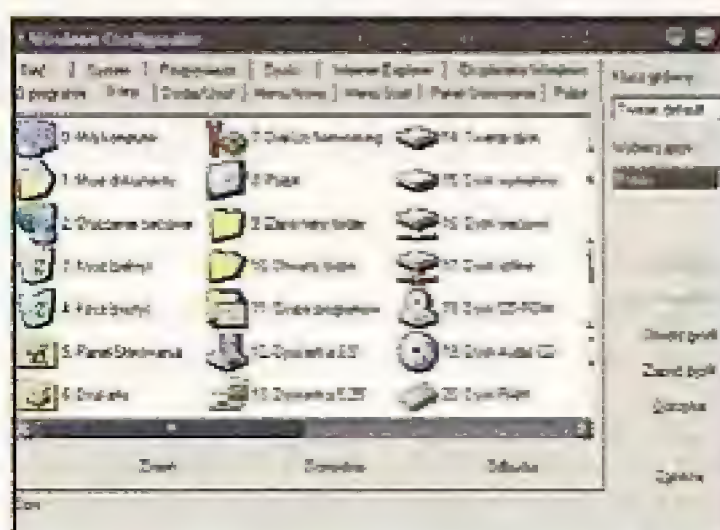
Doskonała przeglądarka, której nie trzeba przedstawiać. Obsługuje większość formatów graficznych, posiada opcję zrzucania ekranu oraz podstawowe funkcje obróbki zdjęć. Można również ściągnąć pluginy, które zwiększają jej możliwości.

## Windows Configurator

<http://freeware.prv.pl/>

Windows Configurator jest programem, który pozwala na zmianę wielu ustawień w systemie Windows 9x. Większości z nich nie można wykonać normalnie w żadnym oknie właściwości czy systemowym programie, ale trzeba ręcznie pogrzebać w rejestrze. Dzięki Windows Configuratorowi można: zmienić 38 systemowych ikon, zmienić lub usunąć wpisy z 'Dodaj/Usuń programy', wybrać, które elementy są widoczne w menu 'Nowy', ukryć elementy Menu Start, ukryć ikony z Pulpitu albo całkowicie go wyłączyć. Da się również: ukryć dyski, zmienić ustawienia sieci, wyłączyć dostęp do różnych opcji Internet

Explorera, wyłączyć edycję rejestru, zmienić dymki dla Mojego Komputera, Dokumentów itp.



## Drive Rescue

[http://home.arcor.de/christian\\_grau/rescue](http://home.arcor.de/christian_grau/rescue)

Bardzo przydatny i, aż dziw bierze, że darmowy program do odzyskiwania przypadkowo skasowanych plików, utraconych danych, czy nawet tablic partycji. Interfejs użytkownika przypomina windowsowego Explorera. Warto dodać, że obsługa programu i poruszanie się po katalogach są bardzo proste. Drive Rescue swoimi możliwościami dorównuje niektórym shareware'owym pakietom.

## Cinema Player

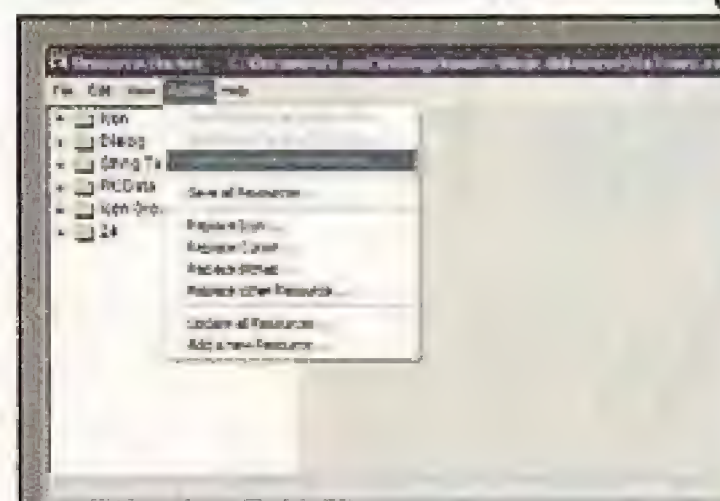
<http://www.bloomen.tc.pl/soft.htm>

Znakomity player ze wszystkim, czego takiej aplikacji potrzeba. Intuicyjny interfejs, mnóstwo ułatwień, playlista, sterowanie prędkością wyświetlanych napisów to tylko część jego możliwości. Poza tym jest stabilny i bezproblemowy w obsłudze i użytkowaniu.

## Resource Hacker

[www.users.on.net/~johnson/resourcehacker/](http://www.users.on.net/~johnson/resourcehacker/)

Program stworzony do przeglądania, edycji, zmiany nazw, wyciągania i dodawania zasobów zawartych w plikach wykonywalnych i bibliotekach. Przydatne narzędzie m.in. do spolszczania interfejsu, wyciągania obrazków, dźwięków, filmów z aplikacji oraz do innych operacji. Program nie tylko dla zaawansowanych!

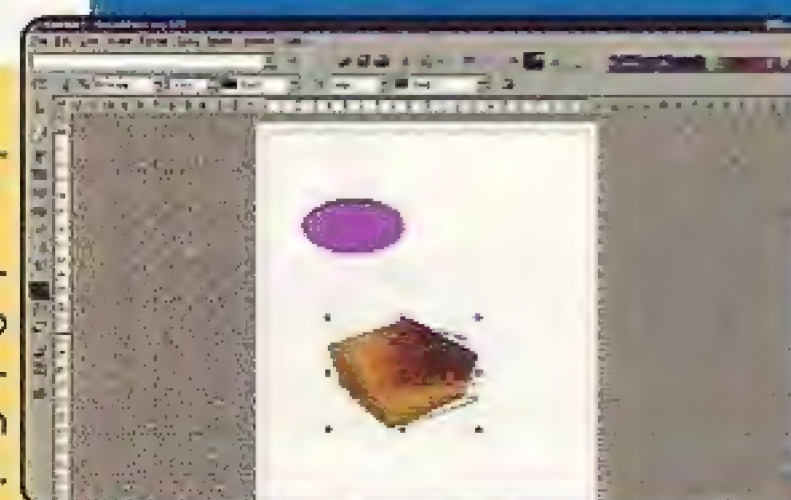


Opisane powyżej programy to oczywiście nie wszystko, co krąży po Sieci. Jeśli dobrze poszukasz, znajdziesz tam praktycznie każdą aplikację, jakiej potrzebujesz. Dla tej swobody i wygody warto wydać nawet kilkadziesiąt złotych miesięcznie na stałe łącze – opłaci się to z pewnością.

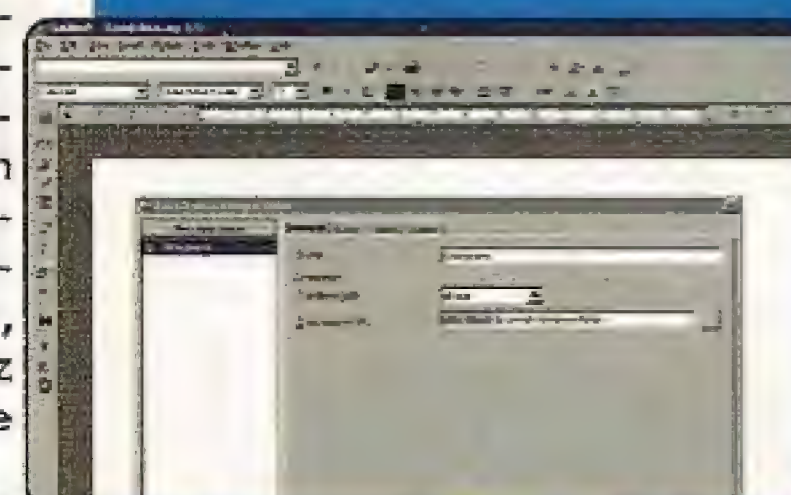
Marcin Fischer

## OpenOffice.org

Wśród programów niezbędnych w domu i pracy obowiązkowo powinien znaleźć się jakiś pakiet biurowy. Niestety, najpopularniejszy z nich, MS Office, jest na tyle drogi, że większość użytkowników może tylko pomarzyć o jego kupnie. Podobnie wygląda sprawa MS Works, który jest tańszy, ale i pozbawiony dużej części przydatnych funkcji.

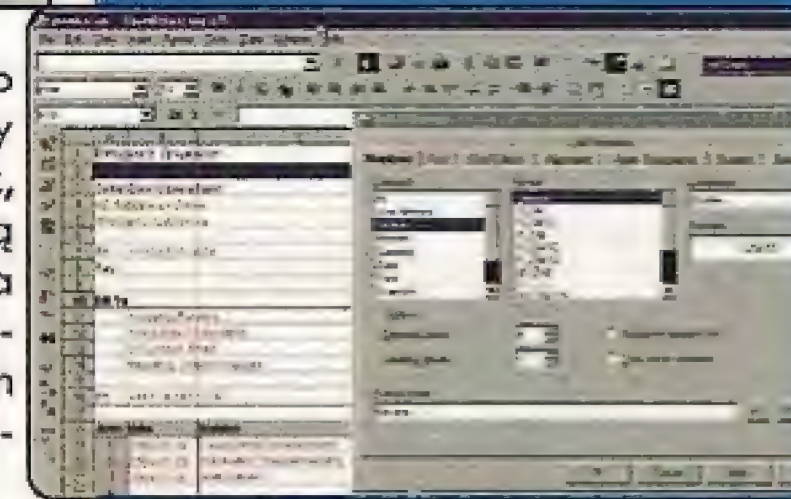


Na szczęście istnieje poważna konkurencja dla programów Microsoftu. Do tego całkowicie za darmo i w pełni po polsku. Jest nią OpenOffice.org – pakiet wyposażony w profesjonalne narzędzia, w pełni funkcjonalne i na tyle dobre, by móc używać ich zamiast drogich odpowiedników. OpenOffice.org to aplikacja nie tylko do domowego użytku, ale także ciekawa propozycja dla firm i jednostek naukowych. Znajdziesz tu edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, narzędzie do tworzenia prezentacji, edytor grafiki wektorowej. Obsługa pakietu jest prosta i nie stwarza większych kłopotów. Co ważne, aplikacje są kompatybilne z Office'm Microsoftu: potrafią odczytywać i zapisy-



wać utworzone w nim dokumenty.

Największą wadą OpenOffice jest... rozmiar plików niezbędnych do instalacji – osoby nieposiadające łącza stałego raczej nie powinny próbować pobrać danych z sieci.





## TOP 5 WWW

Tym razem odwiedziliśmy strony producentów telefonów komórkowych... Może święty Mikołaj przyniesie ci komórkę pod choinkę?


[www.pclab.pl](http://www.pclab.pl)

## Niczym Feniks z popiołów

Strona jeszcze nie wszystkim dobrze znana, ale w rzeczywistości [pclab.pl](http://pclab.pl) to stary, dobry i sprawdzony [pc.com.pl](http://pc.com.pl). Niedawno serwis ten przestał istnieć. Dziś cudownie odradza się pod nowym adresem, ponieważ Paweł Pilarczyk i duże grono zwolenników jego strony nie pozwoliło na zniknięcie [pc.com.pl](http://pc.com.pl) z sieci. Postanowili stworzyć nową witrynę – tym razem pod adresem [pclab.pl](http://pclab.pl). Pod względem zawartości strona przypomina swój pierwowzór. Odnajdziemy na niej przede wszystkim artykuły dotyczące sprzętu a także mnóstwo aktualności ze świata komputerów. Strona prowadzona jest przez redakcję li-



czącą 16 osób. [Pclab.pl](http://Pclab.pl) polecam nie tylko maniakom komputerowym, ale także nowicjuszom w świecie pecetów.

[www.4max.com.pl](http://www.4max.com.pl)

## Liczy się tylko wygląd?

Jeśli obudowa komputera jest dla Ciebie tylko szarą skrzynią i niczym więcej, to powinieneś zajrzeć na tę stronę. Pod adresem [www.4max.com.pl](http://www.4max.com.pl) odnajdziesz sklep internetowy, który pomoże Ci zmodyfikować obudowę oraz uzupełnić ją o profesjonalne systemy chłodzenia.



Zaletą witryny są niskie ceny oraz bogate opisy prezentowanych produktów. 4MAXCool został utworzony specjalnie dla ludzi, którzy mają zamiar usprawnić swoje maszyny w sposób ciekawy i zarazem profesjonalny.

W erze gwałtownego rozwoju najnowszych technologii zakupiony sprzęt szybko okazuje się przestarzały. Receptą na ten stan rzeczy może okazać się mały tuning zestawu. W ofercie 4MAX.com.pl znajdziesz szeroką gamę coolerów renomowanych marek (Thermaltake, Global-WIN, ZALMAN) oraz wszelkiego rodzaju akcesoria mające na celu zapewnienie bezpieczeństwa „podkręconych” podzespołów. Z myślą o klientach oferowane są również kompletne zestawy dla overclockera, zapewniające bezpieczeństwo w trakcie Hercowej wspinaczki.

[www.ebasket.pl](http://www.ebasket.pl)

## Nie tylko Jordan!

Widząc lukę w Internecie na temat koszykówki, grupa zapaleńców z Wrocławia i Wałbrzycha postanowiła zrobić coś, z czego wszyscy mogliby korzystać i w dużej części współtworzyć. W chwili obecnej w redakcji [e-basket.pl](http://e-basket.pl) jest już kilka osób na stałe z nią związanych, a także spora grupa ludzi, którzy z terenu nadsyłają newsy, artykuły, opisy spotkań, itp. Dzięki nim na stronach [e-basket.pl](http://e-basket.pl) poczytasz o rozgrywkach naszej ekstraklasy kobiet i mężczyzn oraz o wszystkich rozgrywkach pucharowych. Jest także

wiele informacji z niższych lig oraz spotkań juniorskich, o których bardzo ciężko znaleźć wiadomości na jakichś innych stronach www. Ogromnym zainteresowaniem cieszy się lista [e-basket.pl](http://e-basket.pl) – znana bardziej jako „lista Busika”, która dołączyła do serwisu parę miesięcy temu. Na stronie zostało się również niedawno uruchomione forum dyskusyjne, na którym możesz polemizować z innymi na wszelkie tematy związane z koszykówką. Bardzo ważnym elementem całości jest dział NBA, który cieszy się ogromną popularnością wśród internautów.

[www.linuxindex.pl](http://www.linuxindex.pl)

## O Linuxie

Linux to system, który zdobywa coraz większe rzesze sympatyków. Aby ułatwić internautom poszukiwanie stron związanych z tym systemem, w sieci powstał specjalny katalog polskich zasobów linuksowych. Jest to zbiór starannie opisanych odnośników do stron WWW, na których można znaleźć informacje przydatne w czasie pracy z „pingwinem”.

Strona charakteryzuje się podziałem odnośników, które zostały ujęte w pięciu kategoriach: LUG-i (czyli strony Grup Użytkowników Linuksa), desktop (odnośniki do stron zawierających informacje o konfiguracji programów wykorzystywanych na komputerach biurkowych), firmy (witryny firm związane z Linuksem), podstawy (podstawowe informacje o systemie Linux) oraz serwer (strony poświęcone konfiguracji programów pracujących jako serwery usług). Polecamy!


[www.napistrefa.px.pl](http://www.napistrefa.px.pl)

## Napisy

Filmy w formacie DivX zdobywają coraz większą popularność. Często jednak zdarza się, że posiadany przez nas film jest niestety zapisany w wersji angielskojęzycznej i na dodatek nie ma polskiego tłumaczenia. Gdy znalazłeś się w takiej sytuacji na stronie [www.napistrefa.px.pl](http://www.napistrefa.px.pl) znajdziesz bardzo obszerną bazę napisów, liczącą 1558 tytułów.





www.humor.pl

## Ale ubaw!

**J**ak sama nazwa wskazuje, jest to witryna, na której znajdziesz masę humoru. Są tam również zdjęcia, krótkie filmy oraz hydepark i chat. Warto dodać, że wszystkie dowcipy zostały podzielone na kilka odrębnych kategorii. Na stronie jest też możliwość dodania swojego kawału.

W chwili obecnej na www.humor.pl jest ponad 4.600 śmiesznych kawałów. Np.: Rozmawia dwóch dresów:

Ty, co to za gostkowie: Bach, Mozart, Bethoveen?

To równi kolesie. Piszą melodyjki do komórek...

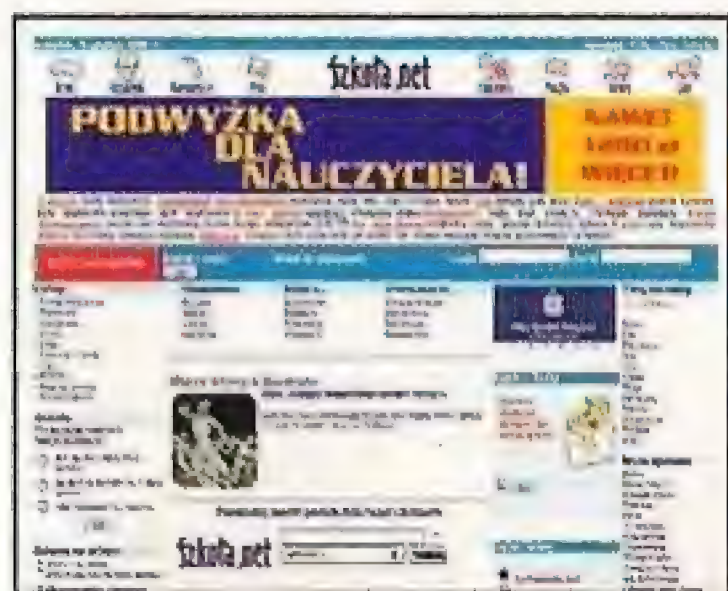


www.szkoła.net

## Ucz się, ucz

**W**itryna przeznaczona dla uczniów wszystkich rodzajów szkół oraz dla nauczycieli. Portal szkoła.net pozwala na pełną współpracę między uczniem, nauczycielem i rodzicem. Co więcej, szkoła.net to centrum, w którym w najnowocześniejszy sposób łączymy naukę z rozrywką. W bezpłatnym pakiecie usług, z którego może skorzystać każda szkoła, zapewniona jest rejestracja własnej poddomeny, wirtualny serwer WWW oraz nieograniczona ilość kont pocztowych. Każdy uczeń i nauczyciel otrzymuje od portalu 30 MB na stronę www oraz konto e-mail w dwóch poddomenach Ty@szkoła.net i Ty@netbox.pl.

Portal szkoła.net istnieje w sieci już od maja 2000 i obecnie ma dość duże grono zwolenników. Warto wspomnieć, że pozwala publikować swoje wypracowania oraz inne prace.



## Wywiad z Grzegorzem Brajewskim / eActive Koniec dobrych czasów?

**M.F.:** Kilka lat temu mieliśmy do czynienia z boomem na rynku internetowym. Każda szanująca się firma chciała mieć swoją stronę w Internecie. Dzięki temu wzbogacali się provide-ry usług internetowych i firmy budujące strony www. Czy eACTIVE nie przegapiła przypadkiem tego momentu?

**G.B.:** Rzeczywiście, rozpoczęliśmy działalność w okresie, w którym rynek usług internetowych przestał się rozwijać tak dynamicznie, jak kilka lat wcześniej. Stabilizacja na rynku ujawniła przepaść dzielącą największe polskie agencje interaktywne i małe firmy trudniące się wykonywaniem serwisów WWW. Brakowało zwłaszcza firm, które potrafiłyby wdrożyć standardy jakościowe i technologiczne, dorównujące pierwszej piątce, po niższych kosztach. Wierzyliśmy, że pomimo tego, iż jesteśmy firmą młodą, dzięki własnym pomysłom możemy dorównać najlepszym. Mieliśmy już wtedy zespół specjalistów i koncepcje budowania właściwych relacji z klientami.

**M.F.:** Jak wyglądały początki firmy?

**G.B.:** Zaczynaliśmy w małym biurze, z zespołem kilku młodych osób – entuzjastów. Bardzo trudne było pozyskanie pierwszych klientów. Wiadomo – nieufnie się patrzy na firmy, które dopiero rozpoczynają działalność, nie posiadają żadnego portfolio. Profesjonalizm, jaki prezentowaliśmy od pierwszych kontaktów z klientami, pozwolił nam jednak szybko zdobyć ich zaufanie i przekonać, że jesteśmy wiarygodnym partnerem.

**M.F.:** W początkach działalności firmy bazował Pan na swoich doświadczeniach, czy też była to ciągła nauka i badanie nowego rynku?

**G.B.:** Startowaliśmy ze sporym potencjałem wiedzy ale zdawaliśmy sobie sprawę, że branża, w której zdecydowaliśmy się działać, będzie wymagała od nas ciągłej nauki. Przyrost innowacji w tym sektorze jest naprawdę duży, pojawia się wiele nowych technologii. Wymaga to od nas nieustannego podążania za nowinkami. Cały czas bardzo uważnie obserwujemy rynek. I cały czas się uczymy. Przygotowujemy się również do prac nad kilkoma autorskimi rozwiązaniami, wykorzystującymi technologie internetowe. Generalnie wciąż powiększamy nasze umiejętności i stawiamy na innowacje.

**M.F.:** Czy w historii działalności firmy

były trudne momenty? Sytuacja na rynku nie sprzyja rozwojowi, a eACTIVE wciąż się rozrasta...

**G.B.:** W zasadzie nie było trudnych momentów. Pomimo kryzysu gospodarczego, który dotknął Polskę, cały czas się rozwijamy. Być może przy lepszej koniunkturze ten rozwój byłby bardziej dynamiczny, ale nie mamy powodów do narzekania. Konsekwentna realizacja zamierzonej strategii przynosi efekty i pozwala na rozwój nawet w dobie recesji.

**M.F.:** Zostawmy trudności, porozmawiajmy o największych sukcesach firmy.

**G.B.:** Nie dzielimy sukcesów na małe i duże. Każdy pozyskany klient, każdy dobrze zrealizowany projekt daje nam powody do satysfakcji. Sukcesem jest dla nas również każdy nowo pozyskany współpracownik. Zatrudniamy ludzi posiadających ogromną wiedzę, a przede wszystkim pasję w tworzeniu i działaniu. Niewątpliwie największymi naszymi sukcesami są sukcesy naszych klientów – z nich cieszymy się najbardziej.

**M.F.:** Ma Pan jakieś własne recepty na sukces?

**G.B.:** U podstaw każdego sukcesu leży dobry pomysł. Pomysł ten powinien jednak zostać odpowiednio wcielony w życie i konsekwentnie realizowany. Niezbędna jest również wiedza z zakresu zarządzania. Bardzo wiele firm zapomina o tym i kiedy zaczyna się dynamicznie rozwijać, właściciele przestają panować nad organizacją. Warto też zainwestować w ludzki kapitał. Zespół sprawnie współpracujących fachowców to gwarancja uniknięcia poważnych błędów i wysoka jakość produktów.

**M.F.:** W jakim kierunku zmierza teraz branża e-biznesu, technologii internetowych? Co będzie za rok, dwa lata?

**G.B.:** Nie mogę powiedzieć, w jakim kierunku. Zdradziłbym wówczas naszą wizję tego rynku za dwa lata. Wierzę jednak, że zahamowanie rozwoju rynku, bazującego na technologiach internetowych, jest chwilowe. Główna teza, że Internet jest przyszłością, pozostaje prawdziwa. Dziś przecież niemal każda firma nie wyobraża sobie sprawnego funkcjonowania bez Sieci.

Wywiad z Panem Grzegorzem Brajewskim, przeprowadził Marcin Fischer, redaktor prowadzący działu sprzętowego CLICK!



## NOWE SZATY IMPERIUM



## SPRAWDŹ NAS

www.gry.wp.pl



PREMIERA: 3 stycznia 2003

# HARRY POTTER I KOMNATA Tajemnic

## Cruise samurajem?

No, niezupełnie samurajem. W „The Last Samurai” Tom Cruise wcieli się w postać weterana wojny secesyjnej, który wybiera się do Japonii, by wyszkolić tamtejszych żołnierzy i nauczyć ich nowoczesnej sztuki wojennej. Początkowo główny bohater stara się wykorzenić stare nawyki, jednak dość szybko przekonuje się, że prawdziwi samurajowie nie są źli: kierują się honorem, nie biją bez powodu dzieci, a w przyszłości założą firmy Nintendo i Sony. Cruise twierdzi zaś, że tym filmem chciałby sięgnąć po Oscara.

## Zapomniania gwiazda

Kilka słabszych filmów (m.in. „The Majestic”) sprawiło, że o Jimmie Carrey’u zapomniał świat. Na szczęście pan Maska nie rezygnuje z prób przypomnienia o sobie szerokiej publiczności. Kilka tygodni temu podpisał kontrakt na realizację współczesnej wersji włoskiej komedii „Io so che tu sai che io so”. Będzie to historia zazdrosnego męża, który podejrzewa żonę o zdradę. Wynajmuje więc detektywa, który chodzi za nią krok w krok...

## Gdzie jesteś, Leo?

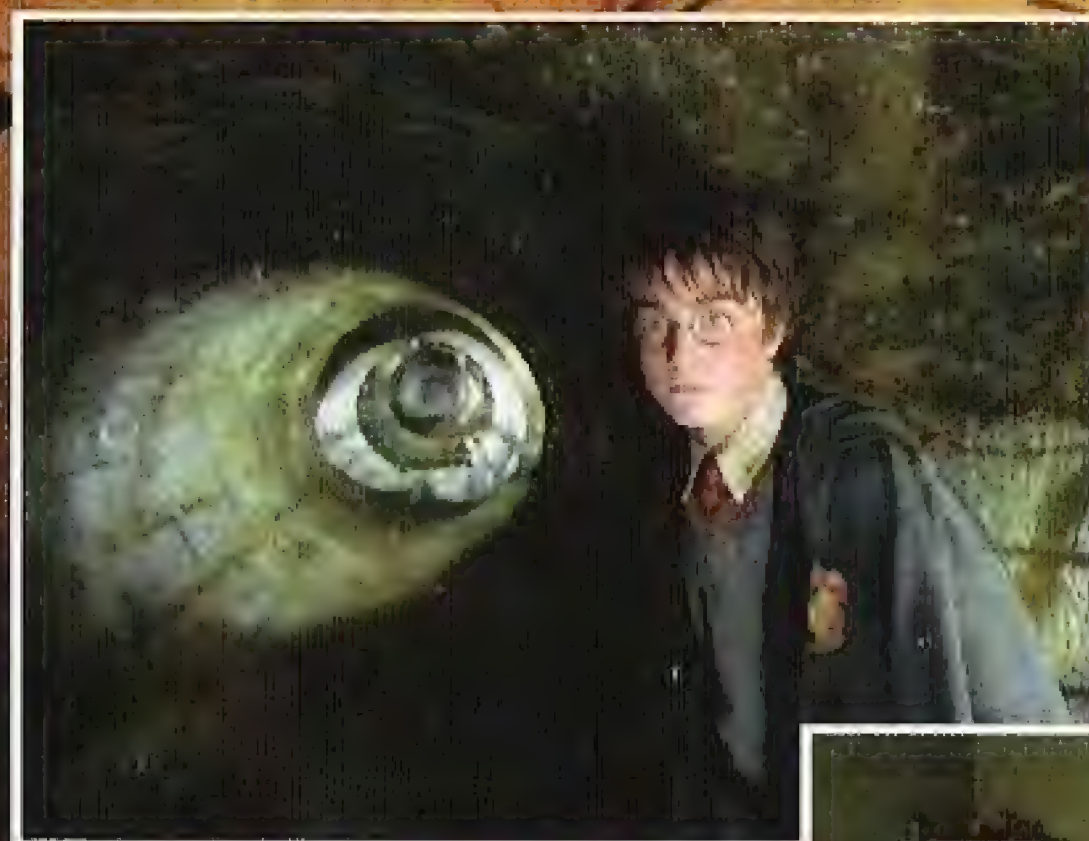
Jeszcze kilka lat temu zeszyty z Leonardo DiCaprio schodziły z kiosków jak ciepłe bułeczki. Dziś gwiazda Leosia nieco przybladła, zaś liczba jego wiernych fanek spada na łeb na szyję. Jednak lada dzień popularny aktor przypomni widzom o sobie. W „Gangach Nowego Jorku” Martina Scorsese wcieli się w młodego emigranta, który wypowiada prywatną wojnę potężnemu gangsterowi, niejakiemu Williamowi Cuttingowi (zwanemu Rzeźnikiem). Film zawiera całą masę widowiskowych scen oraz przypomina atmosferę XIX-wiecznego Nowego Jorku.

## Mądre samochody

Producenci z Hollywood uwielbiają rywalizować. Kiedyś zrobili dwa filmy o kometach („Dzień zagłady” i „Armageddon”), teraz przeczucili się na supersamochody. Wóz ze „Spy Hunter”, adaptacji popularnej w latach 80. gry komputerowej, potrafi zmienić się w śmigłowiec lub motorówkę. Pojazd z „Knight Rider”, kinowej wersji serialu z Davidem Hasselhoffem w roli głównej, gada jak najęty. A policjant z „Wheels of Fury” posiada brykę obdarzoną sztuczną inteligencją.

## I jeszcze Soul Calibur

Rośnie liczba gier komputerowych, które mają trafić na ekrany kin. Po zapowiadanych już nieraz „House Of The Dead”, „Resident Evil 2”, „Aliens vs Predator”, „American McGee’s Alice” i „Tomb Raider 2” przyszła pora na grę karate... Za „Soul Calibur” chwycił niezbyt znany reżyser Sammo Hung, mający na swoim koncie około 40 obrazów z tego gatunku. Z jednej strony to dobrze, z drugiej... Kto dziś chodzi do kina na bijatyki z Hong-Kongu?



pyszalkowaty nauczyciel obrony przed czarną magią) oraz robiący błyskawiczną karierę Jason Isaacs (jako Lucjusz Malfoy). Mimo to producenci obawiali się, czy film po raz wtóry przyciągnie ludzi do kin. „Drugi tom powieści J.K. Rowling podzielił zarówno krytyków, jak i fanów Pottera” – twierdzi David Heyman, znany hollywoodzki finansista – „Dla jednych był za długi, dla innych zbyt straszny, byli też

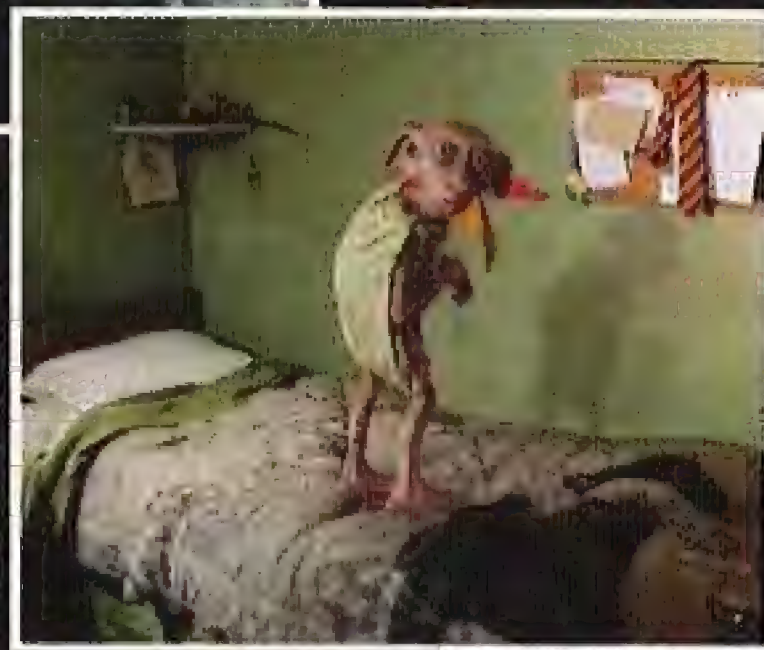
tacy, co uważali, że to ten sam budyń ze szpinakiem, który jedli poprzednio. Dlatego też nie przespałem kilku przedpremierowych nocy. Z podkrążonymi, przekrwionymi oczyma i drżącym ze zmęczenia głosem wyglądałem jak profesor Snape. Dzieci chciały mnie wyrzucić z domu.”

Na szczęście udało się. W przeciągu zaledwie trzech tygodni od premiery „Harry Potter i Komnata Tajemnic” zarobiła w amerykańskich kinach ponad 200 milionów dolarów, bijąc na głowę większość tegorocznych produkcji z „Planetą

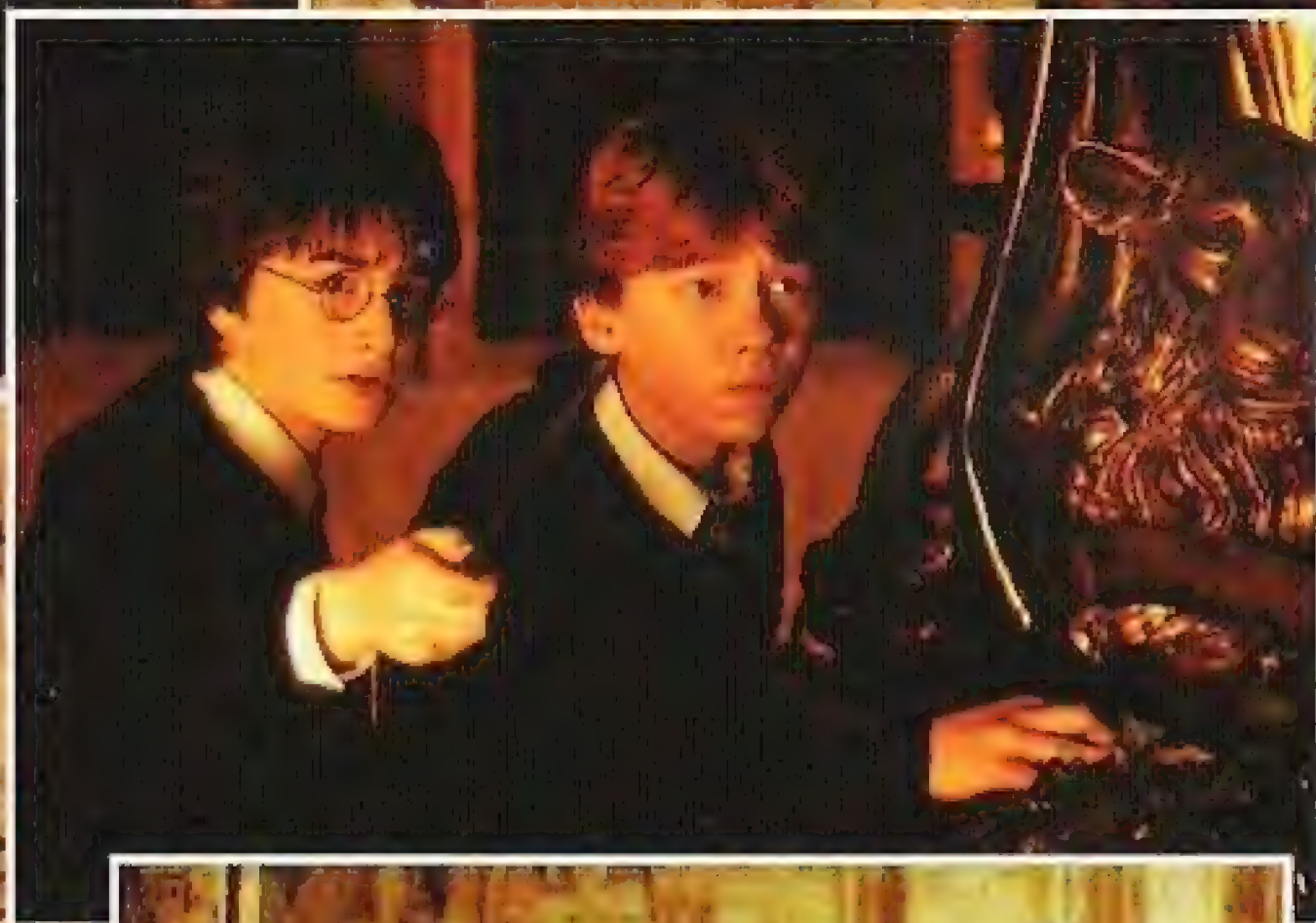
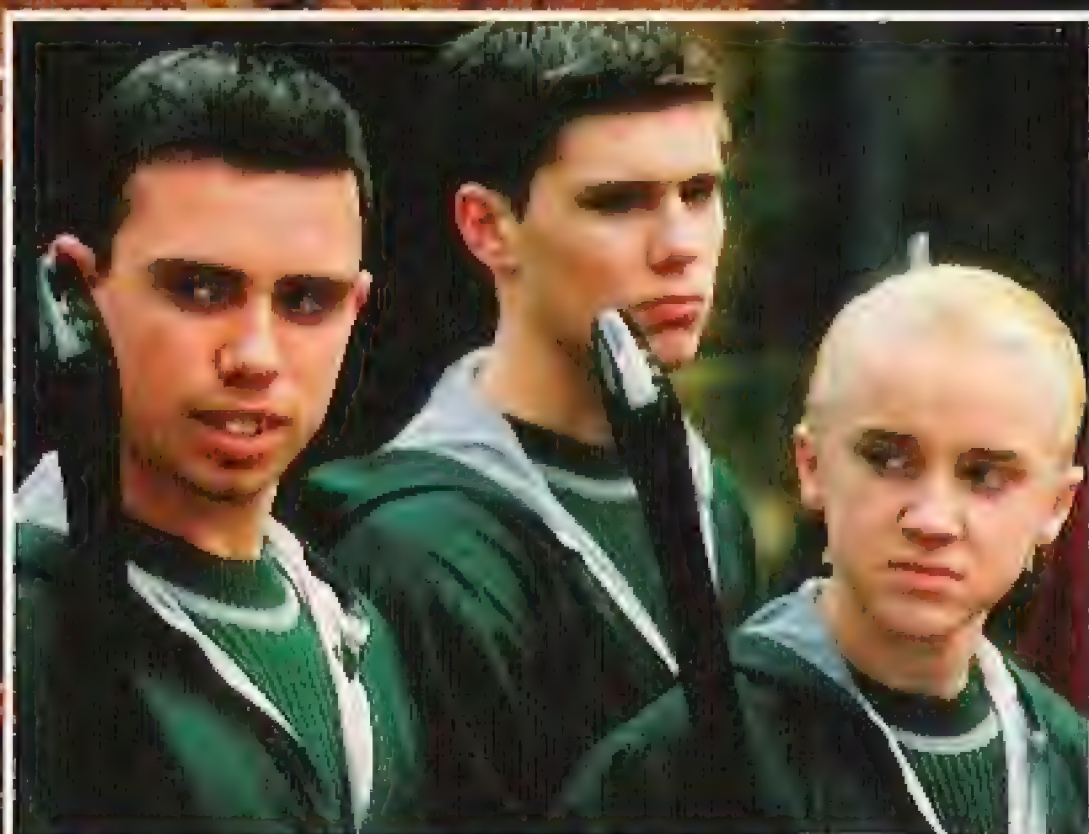
Skarbów” Disneya i „Raportem mniejszości” Spielberga na czele. Producenci odetchnęli więc z ulgą i z olbrzymim zapalem przystąpili do rozgłaszania na lewo i prawo, jaki to fajny film udało im się przygotować. Okazało się nagle, że produkcja obrazu wcale nie przebiegała tak spokojnie, jakby się mogło wydawać. Olbrzymi problem sprawiło np. przygotowanie tytułowej Komnaty Tajemnic, potężnej sali o rozmiarach 80 na 40 metrów. „Hangar w Leavesden Film Studios mierzy 9 metrów wysokości... tam nie dałoby się jej upchnąć.” – wyjaśnia Stuart Craig, kierownik produkcji –

Większość znawców literatury dziecięcej nie ma już najmniejszych wątpliwości – Harry Potter dołączył do grona tak wybitnych osobistości jak Kubuś Puchatek, Ania z Zielonego Wzgórza, Lasse i Bosse z Bullerbyn, czy Pan Samochodzik. Z pewnością też na trwale zagnieździ się w sercach milionów ludzi na całym świecie, by później przenieść się do serc ich dzieci i dzieci ich dzieci...

Na początku stycznia w kinach pojawi się film „Harry Potter i Komnata Tajemnic”. Pracowali nad nim ci sami ludzie, z którymi zetknąłeś się już przy okazji „Kamienia Filozoficznego”. Na stolku reżyserskim zasiadł Chris Columbus, twórca pamiętnej „Pani Doubtfire”, orkiestrą zarządzał kompozytor John Williams, a przed kamerą panoszyli się m.in. Daniel Radcliffe, Emma Watson, John Cleese, Richard Harris i Alan Rickman. Dołączyli do nich: doświadczony aktor szekspirowski Kenneth Branagh (jako Gilderoy Lockhart,







„Na szczęście miałem do dyspozycji 300 robotników, 25 kierowników artystycznych i grafików, 4 dekoratorów, 4 rzeźbiarzy, 5 artystów malarzy, 20 pomocników dekoratorów i dziesiątki innych specjalistów. Pomyśleliśmy, postukaliśmy i udało się". Komnacie nadano kształt zalanej wodą jaskini. Efekt głębi uzyskano farbując ciecz na kolor czarny. Nawet występujący na planie aktorzy mieli wrażenie, że grają tuż obok bezdennej jeziora. Tymczasem miało ono kilkadziesiąt centymetrów głębokości!

Nie mniejsze problemy sprawiły nieistniejące stwory, które trzeba było przenieść na ekran. „Zgredek nie może być kukiełką! Użycie efektów specjalnych" – grzmiał reżyser. Spaśował dopiero przy Aragogu, starym pająku wielkości małego słonia. W efekcie zespół Nicka Dudmana, kierownika ekipy ds. nieistniejących istot, stworzył makietę kroczącego, gadającego, wysokiego na 3 metry pająka, o rozpiętości nóg przekraczającej 6 metrów. „Każdą nogą musiał poruszać inny członek naszego zespołu, a nad ich współdziałaniem czuwała skomplikowana aparatura, w skład której wchodziły głównie pneumatyczne podnośniki, komputery i monitory wideo. Cała konstrukcja tego stwora ważyła jakieś 750 kilogramów!" – wspominają dziś twórcy. Na szczęście Aragog wypadł na ekranie nad wyraz przekonująco.

Nie da się też ukryć, że sama powieść była zawila i wyraźnie rozbiła się na dwie części. Z jednej strony Harry Potter znów przebywa na swojej ukochanej uczelni, spotyka się ze znajomymi i uczy nowych czarów. Nauczyciele trochę go gnębią, na lekcjach dochodzi do przeżabawnych sytuacji, są turnieje quidditcha i pyskaty

blondyn Malfoy. Toż to wspaniały materiał na fantastyczną wersję „Sposobu na Alcybiadesa" Niziurskiego. Z drugiej strony w Hogwarcie wybucha prawdziwa draka. Harry słyszy tajemnicze głosy, ktoś petryfikuje przypadkowe osoby, a na zabytkowych drzwiach pojawia się napis: „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta!". Nieprzypadkowo reżyser Chris Columbus twierdzi: „To film dla nieco starszych osób i z pewnością przerazi małe dzieci".

Dla scenarzystów największy problem stanowiła jednak objętość powieści. J.K. Rowling zapisała przygodami Harrego Pottera kilkaset stron. Same najważniejsze wątki wymagałyby nakręcenia siedmiogodzinnego filmu! Producenci postanowili więc, że „Harry Potter i Komnata Tajemnic" trwać będzie dwie i pół godziny, a niektóre sceny po prostu wylecą ze scenariusza. W efekcie w kinie nie zobaczysz przyjęcia z okazji rocznicy śmierci Prawie Bezgłowego Nicka, a Harry Potter nie odwiedzi banku. Ograniczono również ilość ujęć, w których pojawia się profesor Lockhart oraz zrezygnowano ze sprzeczki pomiędzy ojcem Rona a Luciusem Malfoyem. Mimo to Brytyjczycy i Amerykanie są bardzo zadowoleni z tego, co zobaczyli na ekranie. „Magia powróciła do kin" – powiedział po wyjściu z kina Mark Caro, krytyk cenionej Chicago Tribune.

Michał „Joel" Zacharzewski

## Tomb Raider II

Paramount Pictures ujawnił, że druga część przygód Lary Croft będzie nosić tytuł „The Cradle of Life: Tomb Raider II". Zdjęcia rozpoczęły się 26 sierpnia. Ekipa będzie kręcić w londyńskim Pinewood Studio, a w plenerze wyjedzie do Afryki i Chin. Lara (Angelina Jolie) znów będzie musiała ocalić świat, który za pomocą mitycznej puszkii Pandory chce zniszczyć szef chińskiej mafii Chen Lo.

## Spy Hunter do kin!

„Spy Hunter" to kolejna gra, która doczekała się swojej ekranizacji. Prawa do jej sfilmowania zakupiło studio Universal. Producenci już teraz zapowiadają, że „Spy Hunter" pomyślany jest jako seria filmów, a główną rolę w nich zagra Dwayne „The Rock" Johnson znany z „Króla Skorpionów". Wrestler wcieli się w postać pilota – agenta do zadań specjalnych, który przy użyciu nowoczesnego, zdolnego do zmieniania swojego kształtu pojazdu, walczy z wrogimi szpiegami i zamachowcami. Na razie nie wiadomo, kto podejmie się napisania scenariusza.

## Kłapa Solaris

Amerykanie nie poznali się na uroku powieści Stanisława Lema „Solaris". Najnowsza adaptacja powieści, dokonana przez cenionego reżysera Stevena Soderbergha („Traffic"), okazała się gigantyczną kłapą. Kosztujący 40 milionów dolarów film przyniósł w pierwszy weekend zaledwie 7 milionów dolarów przychodu i został wycofany z większości dobrych kin. Tym samym adaptacje kolejnych siedmiu powieści Lema stały pod znakiem zapytania.

## Robota robota

Producenci filmu „I Robot" długo błagali Willa Smitha („Faceci w czerni"), by spojrzeć łaskawym okiem na przygotowany przez nich scenariusz. Kiedy wreszcie Will spojrział, westchnął cichutko i w przeciągu paru chwil podpisał kontrakt. Głównym bohaterem filmu będzie detektyw prowadzący śledztwo w sprawie morderstwa, którego dokonał robot. Sek w tym, że żaden robot nie może zabić człowieka, gdyż zakazuje tego I-sze prawo robotyki. „I robot" wyreżyseruje Alex Poyas („Kruk", „Mroczne miasto").

## Atak Klonów bis?

Kilka miesięcy temu sieć zagotowała się od plotek, jakoby kanał filmowy Cartoon Network przygotowywał wraz z George Lucasem animowany serial na podstawie „Ataku Klonów". Póki co sprawa utknęła w miejscu – przedstawiciele LucasFilm nie chcą się bowiem zgodzić, by premierze obrazu towarzyszyła cała masa zabawek i innych gadżetów, na których zarabiałaby Cartoon Network. Jakby tego było mało, w Amerykańskiej Akademii Filmowej rozgorzała dyskusja, czy „Atak Klonów" jest w ogóle filmem (obraz ten został nakręcony techniką cyfrową).



# SWIĄTECZNE GADŻETY



## DRAGON BALL

### Komiks:

Komiks, na podstawie którego powstał tak lubiany przez wszystkich serial. Czyta się go od tyłu, jak oryginalne komiksy japońskie.

**Cena:** 7,90 zł

**Dystrybutor:** Wydawnictwo JPF

**Gdzie można kupić:** w wybranych kioskach

### Dragonball szachy:

Do każdego numeru komiksu dołączana jest figurka szachowa przedstawiająca jakiegoś wojownika. Niestety, jakość wykonania figurek pozostawia jeszcze dużo do życzenia.

**Cena:** 9,99 zł

**Dystrybutor:**

**Gdzie można kupić:** w wybranych kioskach

### Kaseta wideo:

2 grudnia film DRAGONBALL Z z kinowych ekranów trafił na kasety wideo i płyty DVD. Musisz go mieć.

**Cena:** ok. 20 zł

**Dystrybutor:** ITI Group

**Gdzie można kupić:** w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset wideo

### Gry na GBA:

Dwie fantastyczne gry na przenośną konsolkę. Pierwsza to gra karciana, druga to przygody Songa. Dostarczą ci dużo frajdy w zimowe wieczory.

**Cena:** 199 zł

**Dystrybutor:** Ultima

**Gdzie można kupić:** w wirtualnym sklepie Ultimy. Tel. 0 (prefiks) 22 624-78-16

### Gra na PS ONE:

Możesz wziąć udział w wielkim turnieju sztuk walki i pomóc swojemu bohaterowi zostać mistrzem świata.

**Cena:** 99 zł

**Dystrybutor:** Ultima

**Gdzie można kupić:** sklep Ultimy

### Kasety wideo:

Trzy pełnometrażowe filmy o przygodach dzielnych wojowników walczących z najeźdźcami z Kosmosu.

**Cena:** 49,90 zł

**Dystrybutor:** Planet Manga

**Gdzie można kupić:** sklep Planet Manga. Tel. 0 (prefiks) 29 777-52-02

## POKEMON

### Pluszaki:

Słodziki Pokémony w formie przytulanki. Idealny prezent dla małych dzieci.

**Cena:** 30 zł

**Dystrybutor:** Hasbro

**Gdzie można kupić:** w wybranych supermarketach

### Komiksy:

Przygody trenera Pokémonów, których nie zobaczysz w telewizji.

**Cena:** 8 zł

**Dystrybutor:** Wydawnictwo JPF

**Gdzie można kupić:** w wybranych kioskach

### Filmy wideo:

Cztery pełnometrażowe filmy o przygodach Asha i jego żółtego przyjaciela. Obowiązkowa pozycja dla każdego fana Pokémonów.

**Cena:** 40 zł

**Dystrybutor:** Warner Bros. Polska

**Gdzie można kupić:** w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset video

### MONOPOLY – POKEMON

Pokémonowa wersja znanej wszystkim planszowej gry Monopoly.

**Cena:** 100 zł

**Dystrybutor:** Hasbro

**Gdzie można kupić:** w wybranych supermarketach i sklepach z zabawkami

### Gry Pokémon na GBC:

I ty możesz zostać trenerem Pokémonów. Jeśli jeszcze nie posiadasz tych tytułów, to najwyższy czas naprawić ten błąd.

**Cena:** 159 zł

**Dystrybutor:** Ultima

**Gdzie można kupić:** sklep Ultimy



## DRAGONBALL Z: NAJWIĘKSZY POJEDYNEK NA ŚWIECIE

Niedawno w kinach mogliśmy oglądać film zatytułowany „Dragon Ball Z”, tymczasem na kasety wideo trafiła kolejna część tej kultowej serii. Tym razem Son Goku, Szatan Serduszko, Kurilan i reszta dzielnych wojowników będą musieli – jak zwykle – obronić naszą planetę przed kosmicznymi piratami. Wszystko komplikuje się, kiedy dowiadujesz się, że przywódcą piratów jest brat Songa – Tales.

„Dragonball Z: Największy pojedynek na świecie” jest filmem samodzielnym, dzięki czemu historia będzie zro-

zumiała nawet dla osób niemających do tej pory wiele wspólnego z dziełem Akiry Toriyama. W odróżnieniu od części kinowej, ta została przetłumaczona tak jak serial telewizyjny. To znaczy zamiast nieudanego dubbingu masz dobrze znanego lektora – Piotra Majewskiego. Można powiedzieć eksperta od tłumaczeń Mangi. Zapraszamy do milego oglądania!

**Cena:** 35,99 zł

**Czas trwania:** ok. 60 minut

**Dystrybutor:** Planet Manga

**Tel:** 0 (prefiks) 29 777-52-02



### WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie: Ile było w Polsce kinowych filmów o DRAGON BALL Z? Odpowiedź wyślij SMS'em.

**KONKURSOWY NUMER SMS: 7164**

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

### JAK WYŚLAĆ ODPOWIEDZ?

1. Na podany powyżej numer wyślij wiadomość: CL.GA.# gdzie zamiast # wpisz prawidłową odpowiedź w formie cyfry (np. CLGA.5).
2. Na odpowiedź czekamy do 31 grudnia.
3. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

### KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

Z okazji świąt Bożego Narodzenia mamy dla Was moc wspaniałych prezentów.

Ich fundatorami są firmy ITI Cinema, Wydawnictwo JPF, Hasbro.

Szczegóły dotyczące nagród znajdziecie na stronie 84-85.

Nie możecie przegapić takiej okazji!!!



# Świąteczne nowości

Ściągnij sobie logo już teraz 7164  
cena: 1zł+VAT




więcej znajdziesz na naszej stronie: [telefony.bravo.pl](http://telefony.bravo.pl)

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164.

Płacisz za to tylko 1zł+VAT.

Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2zł+VAT.

Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265

(dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego  
np. AA09.105599.601234467

## wiadomości graficzne

wyślij SMS o treści AA09.(numer wiadomości graficznej) pod numer 7265 cena 2zł+VAT


## dzwonki

7164 - 1zł+VAT

John Lennon, Happy Xmas AA09.011861  
Wśród nocnej ciszy AA09.011859  
Przybieżeli do Betlejem AA09.011858  
Lulajże Jezuniu AA09.011857  
Gdy się Chrystus rodzi AA09.011856  
Bóg się rodzi AA09.011855  
Czerwone Gitary, Dzień jeden w roku AA09.011847  
Rednex, Spirit of hawk AA09.010089  
Pet Shop Boys, It's a sin AA09.010087  
Kool and the Gang, Cherish intro AA09.010084  
Blink 182, All the small things AA09.010082  
ATC, Drum AA09.010080  
Wolff, Palma AA09.009200  
Roxette, The look AA09.009152  
Dead or Alive, U spin me round AA09.009169  
Fugees, Killing Me Softly AA09.007141  
Eric Clapton, Layla AA09.007134

## dzwonki superhity

7265 - 2zł+VAT

Atomic Kitten, Tide is high AA09.010045  
Intenso Project, Luv da sunshine AA09.009223  
Santana, Michelle Branch, The game of love AA09.011869  
Tatu, All the things she said AA09.011872  
Urszula, Dmuchawce, latawce, wiatr AA09.009756  
Metallica, Unforgiven AA09.009754  
Lombard, Szklana pogoda AA09.009752  
Red Hot Chili Peppers, The zephyr song AA09.011866  
Nelly, Kelly Rowland, Dilemma AA09.011862  
Eminem, Lose yourself AA09.011851  
P. Diddy, Usher, Loon, I need a girl AA09.010054  
Las Ketchup, Asereje AA09.010049  
A-HA, Lifelines AA09.009749  
Whitney Houston, Whatchaulookinat AA09.009227  
Saint Etienne, Action AA09.009226  
Tatu, Ya soshla s uma AA09.009209  
Tatu, Nas ne dogonyat AA09.009208

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.



## Jeszcze poczekamy...

Niestety, można było się tego spodziewać. Znana na całym świecie spółka nVidia nie zdąży w tym roku uruchomić masowej produkcji akceleratorów graficznych następnej generacji. Fakt ten tłumaczony był przez firmę podczas konferencji prasowej słabszymi wynikami finansowymi. Prezes powiedział, że premiera układu NV30 nastąpi w pierwszym kwartale 2003 roku, a więc od jednego do czterech miesięcy później, niż początkowo planowano. Wiadomo – każdemu się może zdarzyć. Nie wszyscy jednak wiedzą, że nVidia rozpoczęła prace nad swym następnym procesorem w tym samym czasie co ATI, a więc na przełomie lutego i marca 2002 r. O znanym już wyniku wyścigu prawdopodobnie zdecydowało wybranie dla następcy GeForce'a 4 sprawiającego kłopoty procesu 0,13 mikrona.

## Nie będzie taniej!

Firma Sony niedawno zaprzeczyła oficjalnie pogłoskom, jakoby cena konsoli PlayStation 2 na rynku europejskim miała zostać w najbliższych dniach obniżona.

Spekulacje o przedsięwziętej obniżce to następstwo zmiany ceny konsoli w Japonii. Firma wprowadziła na tamtejszy rynek tańszą, nową wersję PlayStation 2. Decyzja o redukcji cen i wprowadzaniu nowości związanych z PS2 wynikała z niższych kosztów produkcji sprzętu w Kraju Kwitnącej Wiśni.

Sony nie wykluczyło, że w Europie i USA konsole również potanieją, gdy do sprzedaży trafi nowa wersja. Jednak nie należy się tego spodziewać przed końcem bieżącego roku. Oznacza to, że Sony czuje się wystarczająco mocno, by nie kusić klientów kolejną obniżką. Najbardziej wieklowa z konsol nowej generacji pojawi się najprawdopodobniej pod nieporównywalnie większą liczbą cholepek niż Xbox czy GameCube.

## Nowa gra na komórkę

Co i rusz informujemy o nowych grach, przeniesionych z pecetów na ekrany komórek. Niedawno mogliśmy słyszeć o DOOM, a teraz kolejną propozycją jest klasyczna strategia AGE OF EMPIRES. Pograć w nią będą mogli wyłącznie szczęśliwi posiadacze Nokii 9200 Communicator. Gra trafiła do sklepów pod koniec listopada.

## Tanio i bezpiecznie

Lestar PC5 jest filtrem przedwzmacniacowym z zabezpieczeniem warystorowym i wyłącznikiem sieciowym. Można go mocować do podłoża. Ze względu na 5-letnią gwarancję, nowoczesne wzornictwo i przystępną cenę jest zalecany do stosowania w komputerach i innych urządzeniach domowych oraz biurowych. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego 31 zł brutto.

# Teraz pora na TerraTec

W polskich sklepach pojawiły się w sprzedaży nowe karty dźwiękowe z serii TerraTec Aureon. Pierwszą z nich jest karta Aureon 7.1 Space, przeznaczona dla osób korzystających z zaawansowanych funkcji do profesjonalnego odtwarzania i edycji dźwięku. Aureon 5.1 Sky i Aureon 5.1 Fun to z kolei propozycje dla użytkowników o mniejszych wymaganiach, wykorzystujących karty dźwiękowe przy odtwarzaniu filmów DVD i w grach komputerowych – jednym słowem do użytku domowego. Warto dodać, że Aureon 7.1 Space oferuje standard dźwięku czwartej generacji (24-próbkowanie dźwięku przy częstotliwości 96 kHz, osiem wyjść głośnikowych, stosunek sygnału do



szumu powyżej 100 dB). Aureon 5.1 Sky zapewnia tę samą jakość dźwięku, przy ilości kanałów dźwiękowych zmniejszonej do sześciu. Trzecia karta Aureon 5.1 Fun jest najprostszym i najtańszym modelem, który umożliwia podłączenie sześciu głośników oraz odtwarza dźwięk 16-bitowy z częstotliwością 48 kHz.

Wszystkie karty wyposażone są w cyfrowe, optyczne wejście i wyjście. Potrafią odtwarzać efekty dźwięku przestrzennego: Sensaura 3D, EAX 2.0, EAX 1.0, A3D 1.0, I3D12, Direct Sound 3D oraz pracują w systemie full duplex. Do wszystkich kart dołączone jest oprogramowanie do nagrywania, tworzenia i obróbki dźwięku (Emagic Logic Fun), edycji plików MP3 (Musinmatch Jukebox) oraz odtwarzacz DVD.

Sugerowane ceny detaliczne brutto poszczególnych modeli to: Aureon 7.1 Space – 549,00 zł, Aureon 5.1 Sky – 479,00 zł, Aureon 5.1 Fun – 149,00 zł.

MF

Sugerowane ceny kart:  
Aureon 7.1 Space - 549 zł  
Aureon 5.1 Sky - 479 zł  
Aureon 5.1 Fun - 149 zł

# Chroń się przed komórką

Norweska firma odzieżowa Handy-Fashions rozpoczęła sprzedaż czapki o nazwie Mobile Cap, która ma zabezpieczać użytkowników telefonów komórkowych przed rzekomym rakotwórczym promieniowaniem emitowanym przez te urządzenia.

Czapka, która z wyglądu przypomina zwykłą „bejsbolówkę” ze sportowymi nausznikami, jest, zdaniem przedstawicieli Handy-Fashions, szczytem współczesnej techniki. Wykonano ją z materiału, który „przepuszcza” dźwięk ze słuchawki i jednocześnie blokuje wszelkie (szkodliwe lub nie) promieniowanie.

Cała sytuacja z czapką jest raczej śmieszna. Jak wiadomo, zanim telefony komórkowe trafią do sprzedaży, przechodzą różnorodne testy, dzięki którym uzyskują odpowiednie certyfikaty. Jeśli jakiegokolwiek telefon

komórkowy byłby w stanie ujemnie wpłynąć na nasze zdrowie, nie zostałby dopuszczony do sprzedaży [heh, na jakim świecie ty żyjesz? – Frogger].

Dzięki temu, że użytkownik w czasie rozmowy przykłada telefon nie do ucha, lecz do warstwy materiału, Mobile Cap chroni przed promieniowaniem. Czapka służy też jako dodatkowa antena (tak przynajmniej wynika z informacji zamieszczonej na internetowej stronie producenta).

Australijscy naukowcy opubli-

kowali niedawno raport, który wieńczy trzy lata badań nad wpływem promieniowania emitowanego przez telefony komórkowe na mózg myszy. Wynika z niego, że korzystanie z telefonów w żaden sposób

nie zwiększa ryzyka zachorowania na raka. Cena „antykomórkowej” czapki wynosi 53 USD.

MF

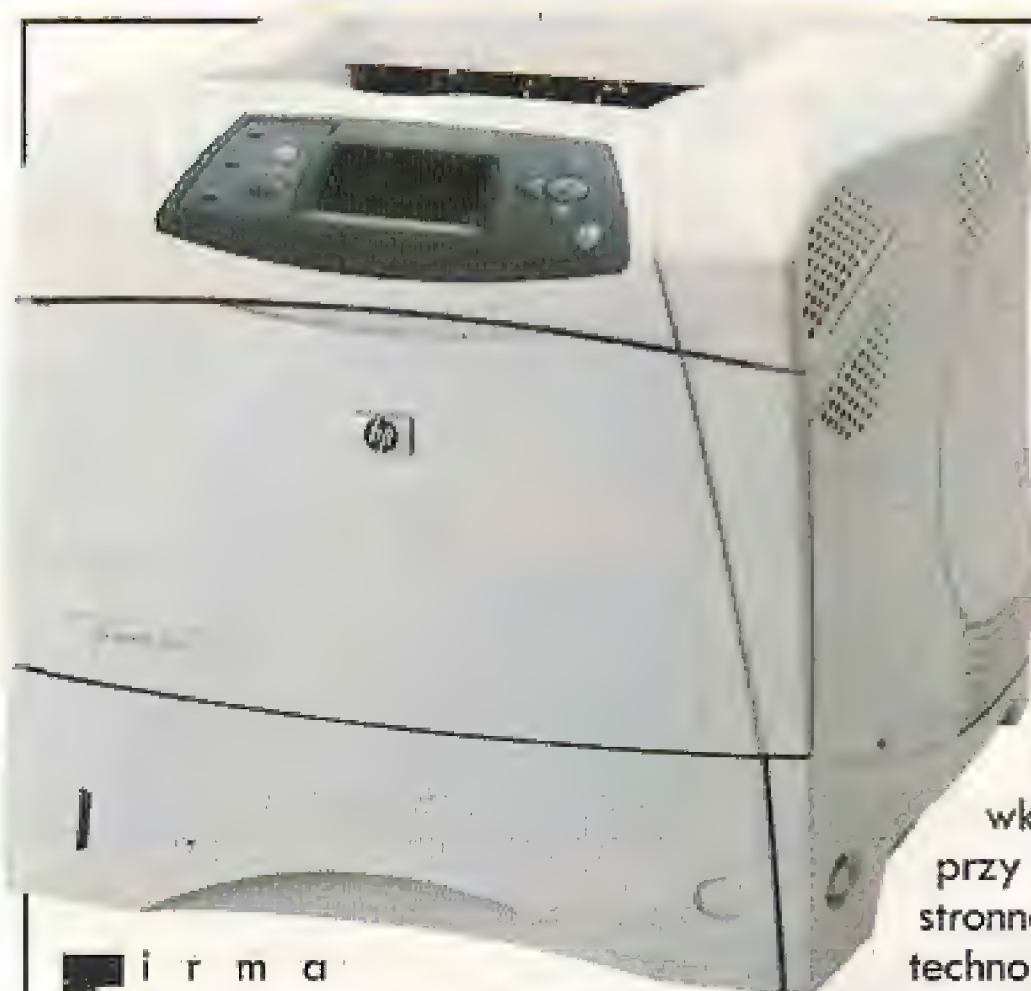


# WebCam Mobile

Firma Creative poinformowała niedawno o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Mobile. Sprzęt przeznaczony jest do współpracy z komputerami przenośnymi i zapewnia najwyższą jakość obrazu w każdych warunkach. Kamerę można przyklepić do obudowy ekranu komputera przenośnego o grubości 10 mm i podłączyć do portu USB. Ponieważ Creative WebCam

Mobile jest lekka, a jej wymiary wynoszą zaledwie 35x10x38 mm, można bez trudu zmieścić ją w torbie na komputer przenośny. Kamera wyposażona jest w czujnik VGA CMOS, który pozwala rejestrować zdjęcia w rozdzielczości 320 x 240 i 640 x 480 oraz materiał wideo w rozdzielczości 352 x 288 (przy 30 klatkach na sekundę) oraz 640 x 480 (przy 15 klatkach na sekundę).





## Drukarki HP

**F**irma Hewlett-Packard wprowadziła dwie niezawodne i inteligentne drukarki monochromatyczne.

Drukarki oznaczone symbolami HP LaserJet 4200 i HP LaserJet 4300 są przeznaczone przede wszystkim dla zespołów pracowników. W tej kategorii należą do najwydajniejszych i zapewniają najwyższą jakość druku. Wykorzystują inteligentne wkłady z tonerem HP, są przy tym wyjątkowo wszechstronne. Zastosowano w nich technologię HP Embedded Virtual Machine. Udoskonalenia w nowych produktach obejmują: szybszy powrót do aplikacji, szybsze druko-

wanie złożonych dokumentów i wydruk pierwszej strony w czasie krótszym niż 8,5 sekundy. Do drukarki można dołączyć wiele najlepszych urządzeń opcjonalnych HP: moduł sieciowy, różne podajniki papieru, moduł do drukowania dwustronnego oraz zasobniki i akcesoria do zszywania. Wszystko to powoduje, że nowe modele drukarek pozwalają grupom ludzi wykonywać swoją pracę szybko i w dowolnie wybrany sposób.

LaserJet 4200 to urządzenie kosztujące 4650 zł, natomiast za LaserJet 4300 trzeba będzie zapłacić 6650 zł.

MF

## Oszust!

**O**kolo 20 osób oszukał 24-latek, mieszkaniec jednej ze wsi pod Sieradzem, który oferował w Internecie, na aukcjach jednego z portali, sprzęt komputerowy: twarde dyski, pamięci, karty graficzne. Skuszeni ofertą nabywcy otrzymywali w paczkach trochę inne towary, niż te, które zamawiali. Najczęściej były to: ziemia, śruby, klucze lub wiertła. Zdaniem policji, która zatrzymała oszusta, co najmniej połowa nabranych zapłaciła za bezwartościowe paczki od 200 do 500 zł. „Cwanemu” aukcjonerowi grozi teraz do ośmiu lat więzienia.



## TravelMate100

**T**ym razem firma Acer postanowiła zaskoczyć wszystkich użytkowników przenośnym komputerem, wyposażonym w procesor Pentium III-M taktowany zegarem o częstotliwości 800 MHz, a ponadto cechujący się 256 MB pamięci RAM (z możliwością rozszerzenia do 1 GB). Sprzęt wyróżnia się też dyskiem twardym o pojemności 20-gigabajtów. Warto wspomnieć, że urządzenie zostało zaopatrzone w 10,4-calowy ekran dotykowy, który można obracać o 180 stopni. Połączenie ekranu z systemami opera-



cyjnymi Windows XP Tablet PC Edition firmy Microsoft umożliwia wykorzystanie nowych form komunikowania się z komputerem.

Komputer można wykorzystać m.in. jako tablicę do pisanja za pośrednictwem specjalnego pióra. Acer TM100, ważący 1,4 kg, może się również pochwalić modemem 56 Kbps, kartą sieciową 10/100 Ethernet oraz adapterem do komunikacji bezprzewodowej Wireless LAN. Niestety koszt nowoczesnego urządzenia firmy Acer to – bagatel – 14 600 zł.

MF

## Nareszcie P4...

12 listopada był ważną datą na rynku komputerowym. Bardziej wtajemniczeni czekali na ten dzień już od dość długiego czasu i wiedzą, o czym mowa. Oczywiście chodzi o procesor Intel Pentium 4 3.06 GHz z technologią Hyperthreading, który właśnie od tego dnia jest dostępny w sprzedaży. W Polsce procesor kosztuje nieco ponad 3000 zł. Oznacza to, że początkowo znacznie szybciej znajdzie się on w stacjach roboczych, niż w typowych komputerach zajmujących nasze biurka. Warto dodać, że dla overclockerów najnowszy układ Intelu nie jest zbytnio atrakcyjny. Wszystkie chipy 3,06 GHz będą oparte o stepping C1, których stabilna praca na powietrznym chłodzeniu kończy się przy około 3,46 GHz, nawet przy podwyższonym napięciu.

## ...i mobilny Athlon

11 listopada korporacja AMD zaprezentowała procesor Athlon XP 2200+ w wersji mobilnej, który został wyposażony w technologię PowerNow!. Specjalnie z myślą o pracy w notebookach procesor posiada odpowiednik intelowskiej technologii SpeedStep, oszczędzającej energię akumulatorów. Gdy tylko notebook zaczyna pracę na akumulatorach, procesor jest spowalniany – zmniejsza to wydajność, ale jednocześnie wydłuża czas pracy w tym trybie. AMD oświadcza, że PowerNow! jest o wiele bardziej zaawansowana od SpeedStep Intelu. Procesor jest dostępny na europejskim rynku m.in. dzięki firmie Fujitsu Siemens Computers, która oferuje go wraz z modelem notebooka AMILO A-x600. Mobile Athlon XP 2200+ jest zgodny z gniazdem Socket A i współpracuje z 266-megahercową magistralą FSB. Ponadto został wykonany w technologii 0,13 mikrona.

## Microsoft obiecuje

Microsoft obiecuje, że uprości częściowo swoją dokumentację i komunikaty, pojawiające się w przypadku wystąpienia nieprawidłowości. Komunikaty bardzo denerwują użytkowników, którzy niezbyt wiedzą o co chodzi, a nie chcą zwracać się z byle drobiazgiem do sprzedawcy (który zazwyczaj wie jeszcze mniej o błędach oprogramowania niż użytkownik :), lub do serwisanta. Podobna sytuacja pojawia się często w przypadku publikowanych przez firmę z Redmond biuletynów dotyczących bezpieczeństwa systemu. Na oficjalnej liście mailingowej Microsoft Security Notification Service poinformowano jednak, że już wkrótce to się zmieni. Dobrze by było, gdyby gigant z Redmond polepszył też działanie wbudowanego w Windows systemu podpowiadającego, jak rozwiązać problemy ze sprzętem...

MF

## Słuchaweczka

**F**irma Passus rozszerzyła swoją ofertę urządzeń Bluetooth o bezprzewodową słuchawkę Anycom AHS-10 do telefonów GSM. Trzeba podkreślić, że AHS-10 to najlepsze urządzenie tego typu na rynku – waży zaledwie 23 gramy.

Słuchawka Anycom Bluetooth AHS-10 umożliwia bezprzewodowe połączenie z telefonami komórkowymi obsługującymi profil słuchawkowy: Sony Ericsson T39m, T68, T68m, T68i, R520m Nokia: 6310, 6310i. Zasięg słuchawki wynosi 10 metrów, czas rozmowy 3 godzinny, a czuwania 72 godz.

Wydawałoby się, że obsługa takiego urządzenia może być trudna. Jednak wcale tak nie jest. Za pomocą jednego przycisku możesz nie tylko odebrać i zakończyć rozmowę, ale także wywołać funkcję głosowego wybrania numeru, powtórzyć ostatnio wybierany numer, a nawet oddzwonić do osoby, która jako ostatnia do Ciebie dzwoniła. Słuchawka jest już dostępna w sprzedaży. Zestaw zawiera słuchawkę, 2 klipsy na ucho, ładowarkę i instrukcję obsługi. Sugerowana cena dla klienta końcowego to około 670 zł brutto, przy czym zestaw posiada 12-miesięczną gwarancję.

MF



## Uwaga na nowinki

Producenci sprzętu prześcigają się w wyposażaniu swoich urządzeń w najnowsze rozwiązania techniczne. Nie zawsze jednak wychodzi to na zdrowie użytkownikowi. Ostatnio niemiła niespodzianka czekała posiadaczy płyt głównych z najnowszym chipsetem Intelu – E7505. Okazało się, że kość ma problemy z prawidłową obsługą szyny AGP działającej w standardzie 3.0. Tym razem, na szczęście, rozwiązaniem było użycie najnowszej wersji BIOS-u, która po prostu... wyłączała źle działającą funkcję.

## Łata na łacie

Microsoft na początku grudnia opublikował poprawkę dla programów Internet Explorer 5.5 i 6, która definitywnie ma rozwiązać problem związany z możliwością uruchomienia przez złośliwego hakera dowolnego programu na komputerze Internetu. Co prawda producent okien twierdzi, że ten błąd nie był zbyt groźny (ciekawe, czy nie jest groźne sformatowanie komuś zdalnego dysku), ale użytkownicy Explorera nie powinni zwlekać z instalacją poprawki...

## Notebooki bez ekranu

Firma ECS, znana w Polsce głównie z produkcji tanich płyt głównych, zamierza rozpocząć sprzedaż notebooków pozbawionych... ekranu LCD. Komputery nie będą również miały akumulatorów, przez co będzie można na nich pracować tylko w pobliżu źródła zasilania. Oczywiście do pracy będzie także niezbędny stacjonarny monitor. Jakże zalety będzie więc posiadał notebook ECS? Na pewno niższą cenę.

## Rekord Nintendo

W okresie tygodnia obejmującego Święto Dziękczynienia w USA firmie Nintendo udało się sprzedać aż milion konsol Game Boy Advance. Rekord ten ma szansę zostać poprawiony w najbliższym czasie – w końcu zbliżają się święta, a Amerykanie bardzo lubią bożonarodzeniowe prezenty i, jak co roku, spędzą wiele godzin na buszowaniu po sklepach...

## Rewolucja we Francji

Narodowy operator telefoniczny Francji, France Telecom, poinformował o nowym planie mającym uzdrowić sytuację w firmie. Francuski gigant przeżywał w ostatnim okresie spore kłopoty finansowe, jednak mimo to zapowiedział, że zaistniała sytuacja nie odbije się na zagranicznych spółkach będących pod kontrolą FT. W Polsce Francuzi kontrolują Telekomunikację Polską oraz sieć komórkową Idea. Obydwie firmy, w przeciwieństwie do swego właściciela, trzymają się całkiem dobrze, choć ich klienci zgodnie twierdzą, że nie zawsze są zadowoleni z jakości usług i sposobu obsługi abonentów.

# Kalkulator

**C**lassPad 300 to nowy i najbardziej zaawansowany naukowy kalkulator na świecie. Możliwościami, wyglądem oraz sposobem obsługi bardziej przypomina palmtop niż standardowy kalkulator graficzny. Zupełną nowością jest zastosowanie w nim wyświetlacza dotykowego i obsługi za pomocą rysika, a także wyposażenie go w aplikację 3D Graph, eActivity oraz Aplikację Prezentacyjną. Kalkulator Casio współpracuje z komputerem, a jego oprogramowanie będzie można wzbogacać, ściągając odpowiednie dane z Internetu. Do Casio ClassPad 300 dodano również zestaw aplikacji wspomagających samodzielną naukę.

Casio ClassPad 300 to kalkulator, z którego korzystać mogą zarówno nauczyciele matematyki, jak i uczniowie na każdym poziomie nauki. W Polsce będzie dostępny w pierwszym kwartale 2003 roku w Salonach Firmowych i u partnerów handlowych Zibi. Cena nowego kalkulatora nie jest jeszcze znana.

# Comdex pod lupą

**T**egoroczne targi Comdex zostały zdominowane przez urządzenia niestacjonarne, od laptopów po telefony komórkowe. Liczni producenci (w tym Hewlett-Packard, Fujitsu i Acer) postawili na notebooki dla klientów korporacyjnych, z opcją rozpoznawania pisma pozostawianego na ekranie za po-



mocą rysika. Ceny tego typu sprzętu zaczynają się od 1700 dolarów. W dziedzinie komputerów podręcznych nic nowego nie zaproponował lider tego rynku, Palm. (Jednak Palm jeszcze w październiku wprowadził na rynek nowe modele, Zire i Tungsten). Pojawiło się za to kilka ciekawych nowości, działających w systemie Pocket PC Microsoftu, w tym najtańszy z „pocketowych” modeli, Axim X5 firmy Dell Computer za 199 dolarów.



# Czy wiesz?

**W**iele osób zastanawia się, czy najnowsze karty graficzne są rzeczywiście cudem techniki, czy też stanowią tylko rozwinięcie dawno istniejących

konstrukcji. Poniżej prezentujemy zestawienie klikunastu kart (starych i nowych).

J6

	Voodoo 2	Voodoo Banshee	Voodoo 3 2000	Voodoo 4 4x00	Nvidia Riva TNT	Nvidia Riva TNT2
Technologia układu	0,35	0,35	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	90 MHz	100 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	12 MB	16 MB	b.d.	32 MB	16	32
Funkcja T&L	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	256x256	256x256	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	brak	brak	300 MHz	350 MHz	250 MHz	b.d.
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	b.d.	8.2 mln	14 mln	7 mln	b.d.
	Nvidia GeForce 256	GeForce2MX	GeForce2Ti	GeForce3	GeForce4MX	GeForceFX
Technologia układu	0,22	0,18	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	120 MHz	175 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR / DDR	SDR / DDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	64 MB	32 MB	b.d.	32 MB	16 MB	32 MB
Funkcja T&L	15	20	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	0.5	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	2048x2048	2048x2048	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	2x400 MHz
Ilość tranzystorów w układzie	23 mln	25 mln	8.2 mln	57 mln	b.d.	125 mln
	ATI Rage 128 Pro	ATI Radeon 7500	ATI Radeon 8500	ATI Radeon 9500	ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9700 Pro
Technologia układu	0,25	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15
Częstotliwość pracy pamięci	140 MHz	290 MHz	275 MHz	275 MHz	300 MHz	310 MHz
Typ pamięci	SDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
Wielkość pamięci RAM	32 MB	128 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Funkcja T&L	brak	39	75	tak	tak	tak
Vertex Shader	brak	0.5	1.4	1.4	2	2
Wielkość maks. tekstur	1024x1024	1024x1024	1024x1024	2048x2048	2048x2048	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	300 MHz	2x350 MHz	2x350 MHz	b.d.	b.d.	b.d.
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	30 mln	60 mln	b.d.	b.d.	~100 mln



## Linux PL

**Z**espół PLD (Polish Linux Distribution) poinformował o zakończeniu prac nad finalną (stabilną) wersją polskiej dystrybucji Linuksa – PLD 1.0. PLD jest największą istniejącą dystrybucją Linuksa, korzystającą z systemu pakietów RPM – aktualna wersja zawiera ponad 3200 gotowych programów.

PLD 1.0 została wyposażona w dwa popularne środowiska graficzne – KDE i GNOME – pakietów programów biurowych oraz aplikacje do zastosowań graficznych. Instalację PLD 1.0 ułatwia odpowiednio zaprojektowany instalator, a o kolejne pakiety system można rozszerzyć dzięki programom Poldek oraz Apt-get, które pobiorą je z Internetu.

## WebCam

**F**irma Creative, światowy lider w dziedzinie produktów cyfrowej rozrywki dla użytkowników komputerów osobistych i Internetu, poinformowała o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Pro Ex. Model ten przeznaczony jest przede wszystkim do rejestrowania zdjęć i sekwencji wideo. Kamera wyposażona jest w obiektyw z czujnikiem CCD i ręczną regulacją ostrości, który zapewnia ostry obraz o maksymalnej rozdzielczości 1024 x 768 (zdjęcia) i 640 x 480 (sekwencje wideo), nawet przy słabym oświetleniu. Maksymalna szybkość rejestracji obrazu to 30 klatek na sekundę. PRO eX ma wbudowane złącze USB 1.1, które umożliwia szybkie przeniesienie zarejestrowanego materiału na komputer. Kamery można podłączyć do komputera stacjonarnego lub przymocować do notebooka i monitora LCD o maksymalnej grubości 1,3 cm. Przypinany mikrofon i dołączone oprogramowanie Microsoft NetMeeting sprawiają, że znakomicie nadaje się do prowadzenia videokonferencji. Gwarancja 2-letnia, sugerowana cena dla użytkownika końcowego 325 zł brutto.



## Strategicon V



**K**onwent Strategicon V, nad którym CLICK objął patronat prasowy, okazał się bardzo udaną imprezą – wzięło w niej udział prawie 250 osób! Największą liczbą uczestników mogły się pochwalić turnieje MAGIC: THE GATHERING zorganizowane przez Team DQ. W pierwszym turnieju nowego sezonu PoITour wystartowało aż 61 osób. Dzięki tak dużej liczbie uczestników pula nagród



wyniosła 850 zł, a zdobywca pierwszego miejsca – Adam Sierociński – otrzymał 340 zł. Turniej ProTour Qualifier Chicago, który rozegrany został następnego dnia, zgromadził jeszcze większą liczbę graczy – aż 72 osoby. Tym razem zwycięstwo i nagroda w wysokości 1000 zł przypadły Radkowi Gromko.

Równie emocjonująca była rywalizacja o Puchar Polski w grze karcianej Władca Pierścieni. W dwudniowych zawodach wzięła udział cała polska czołówka: Jacek Bąk (drużynowy wicemistrz świata), Marcin Solończak (mistrz Europy, 6. miejsce na mistrzostwach świata) oraz Adam Szewczyk (zwycięzca Maratonu Legnica 2002). Pierwszą

niespodzianką była słaba postawa Jacka Bąka, który odpadł już w eliminacjach. Ostatecznie zwyciężył Marcin Krezel z Wrocławia, który pokonał w finale Adama Szewczyka. Trzecie miejsce zajął Bartosz Figaniak, który po eliminacjach był pierwszy.



Mistrza Dolnego Śląska w WFB zdobył Krzysztof Kokott dowodzący armią Bretonii. Drugie miejsce zajął Dawid Grzesiek grający Vampire Counts, a trzecie Paweł Róg ze swoimi Orcs&Gobbs.

Mistrzem W40K został Łasuch, który wystawił armię Dark Eldar. Tytuł wicemistrza przypadł Michałowi Wiśniowskiemu (armia Iron Warriors), a ostatnie miejsce na podium zajął Jan Karnowski (armia Tyranids).



## Telemonopol 2003

Od pierwszego stycznia 2003 abonent TP S.A. powinni mieć możliwość wyboru operatora realizującego połączenia międzynarodowe. Niestety, tak jak wiele osób przewidywało, Telekomunikacja Polska nie spieszy się z rezygnacją z monopolu na tym rynku połączeń. Dominujący operator zaczął nagle mówić o bliżej nie sprecyzowanych problemach technicznych, tymczasem wszyscy niezależni operatorzy jasno twierdzą, że są gotowi do przejęcia części połączeń zagranicznych. Jak zawsze, gdy nie wiadomo o co chodzi, chodzi o pieniądze – teraz też... Otóż w ciągu pierwszych dni nowego roku wiele osób dzwoni z życzeniami noworocznymi do bliskich za granicą. Udostępniając konkurencyjne, tańsze połączenia kilka dni później TP S.A. sama zgarnia największy zysk...

Cóż, to nie pierwszy raz, gdy okazuje się, iż wolny rynek nie obowiązuje monopolistów. Mimo zapewnień, nadal nie ma co liczyć na respektowanie zasad konkurencji na rynku połączeń międzymiastowych – Telekomunikacja Polska sprytnie wymusiła na niezależnych operatorach podpisywanie umów z klientami, chcącymi korzystać z ich usług. Miejmy nadzieję, że może w nowym roku coś się w tej dziedzinie zmieni. Jeśli nie, będziemy nadal mogli szczyścić się najdroższymi i najgorszej jakości usługami telefonicznymi.

## Lubimy banki w Sieci

Bankowość internetowa, pomimo kłopotów z tanim dostępem do Internetu, ma w Polsce coraz więcej zwolenników. Jak wynika z badań Imetrii, największą popularnością wśród użytkowników cieszą się bankowe witryny umożliwiające dokonywanie operacji na rachunkach. Co dziwne, praktycznie nieodwiedzane są witryny informujące o nowych produktach i usługach bankowych.

## Tajemnicze promienie

Pewna Holenderka twierdzi, że procesor Pentium emituje jakieś tajemnicze, szkodliwe promieniowanie... Według niej, praca na nowym komputerze powoduje u niej wysypkę. Objawy te podobno nie występowały, gdy wcześniej pracowała na 486. Co ciekawe, żaden z lekarzy badających to tajemnicze schorzenie nie potwierdził, że przyczyną może być procesor. Mimo to kobieta postanowiła pójść do sądu... firmę Intel. Ciekawe, co w tej sytuacji powie sąd? My możemy poradzić zmianę platformy sprzętowej – Macintoshe są powszechnie uważane za bardzo przyjazne komputery, więc może i wyleczą wysypkę?

## Dla konsolowców

W kioskach pojawił się najnowszy numer magazynu CLICK! KONSOLE. Biorąc pod uwagę wasze wcześniejsze opinie, w tym wydaniu zwiększyliśmy objętość recenzji. Życzymy miłej lektury...



### 3 po trzy...

Przed wszystkim Randall uroczystie i świątecznie wita nowego członka (hem, hem) redakcji, jakim jest Joel (rodzice nazwali go Michał Zacharzewski, ale Randall uważa, iż Joel brzmi lepiej). I z niekłamną ulgą jednocześnie Randall żegna odchodzącego w niepamięć Kroogera, który członkiem (hem, hem) redakcji ku zadowoleniu Randalla być przestał. Dlaczego ku zadowoleniu? Ano dlatego, że Krooger bez litości katował uszy Randalla swoimi hitami MP3 w rytmach „umca, umca” na pełny regulator. Teraz wreszcie Randall może w spokoju pracować...

### Tak i nie

Wiem, że zapewne olejecie ten głos, który do was dotrze, ale to nic.

Nie to żebym was nie lubił a wręcz przeciwnie. Chciałbym wyrazić swą opinię na temat zmian, które pojawiły się od czasu waszego ostatniego nr tj 12/2002. Bardzo mnie zasmuciło gdy zobaczyłem, że zniknęły podpisy pod obrazkami. Była to jedna z największych zalet waszego pisma. Ich autor był (a raczej jest) genialny. Wymyślał zabawne, humorytyczne podpisy czasami do nudnych i nic sensownego nie przedstawiających obrazków. Zawsze zaczynałem recenzję gry od przejrzenia podpisów pod screenami, a przy okazji ich samych. Teraz nawet nie chce mi się zwracać uwagi na screeny, które są tak ważne przy recenzji. Proszę jeśli to możliwe o przywrócenie tych podpisów.

To nie takie proste. Do niektórych gier dało się robić podpisy dowcipne, do innych bardziej „poradnikowe”, ale jeszcze inne wychodziły chałowo. Zdecydowaliśmy się więc wylać dziecko z kąpielą...

Jestem bardzo wdzięczny wam za postaranie się i załatwienie tak znakomitej gry, jaką jest Etherlords!

Chciałem ją mieć od dawna

a teraz będę miał. My congratulations! Choć muszę przyznać że wszystkich gier nawet normalnie do CD-ROMu nie wkładam, bo są do kitu. Nie wliczając Carmaggedona, Heli Heroes, Speed Busters i Toon Cars, ale tę ostatnią miałem wcześniej. Liczę, że teraz to się zmieni.

To tak jakbyś powiedział, że jakaś laska ma wszystko do kitu oprócz biustu, tyłka, nóg, oczu i włosów... :) Zauważ, że wymienileś jako dobre 5 gier tylko z ostatnich numerów!

A największe brawa należą się autorom moich dwóch ulubionych działów. Autorowi Clickersa oraz Randallowi i jego genialnemu działowi z listami. Nie raz się poplakalem ze śmiechu czytając te teksty. Tak trzymać. Ostatnio Randall był krytykowany. Randall nie przemuj się, bo jesteś the best. Twój sposób odpowiadania na listy jest spoko. Rób to dalej, tak jak robisz.

Ash

Randall nie przejmuj się. Randall jest nieprzemakalny. Na temat krytyków Randall zna dwa przysłowia. Pierwsze brzmi: „Krytyk i eunuch z jednej są parafii. Obaj wiedzą jak, żaden nie potrafi”, a drugie, to: „Cóż może obchodzić tysiącletni dąb, że jakaś świnka czohra się o jego pień?”.

### Wyczailem was

Dopiero niedawno wyczailem wasze pismo w kiosku i od razu postanowiłem do was napisać. Mam kilka prośb:

1. Napiszcie pare adresów WWW, śmiesznych stron i takich z których mógłbym ściągnąć jakąś starą, fajną gierkę.

2. Zawsze w Clicku są zarąbiste CD z czadową grafiką, ale prosiłbym o jakiś fajny RPG.

3. Chciałbym was prosić, aby w Clicku zamieszczano o kilka listów od fanów więcej [byłoby fajnie].

I to by było na tyle. A tak przy okazji Frogger i Randal i cały Click jest O.K.

Gal anonim

1. Rany Boskie, ile ja dostaję takich listów! Czy wy wszyscy nie umiecie korzystać z wyszukiwarek??? Wpisz [www.google.com](http://www.google.com). Potem wpisz słowo „dowcipy”, każ szukać po polskim Internecie, a wysypie Ci tysiąc stron.

2. Z role-playing generalnie są kłopoty. Nad czym, jako miłośnik tego gatunku, szczerze ubolewam. Ale będziemy się starać.

3. Czasem na listy mamy stronę, czasem dwie. Zależy od tego ile nowych gier się ukazało. Recenzje są jednak ważniejsze.

### Sam jesteś lamer!

Ostatnimi czasy coraz częściej dawałem sobie pytanie: czemu takie lamerskie pismo jak wy istnieje i ma się dobrze, a ś.p. super, boski Secret Service zbankrutował? Dlaczego tak się stało? Przecież w SS-ie było wszystko. Działy tematyczne, profesjonalne recenzje i świetna szata graficzna. Co miesiąc w Przeciekach ludzie deklarowali wierność SS-owi. A jednak Secret upadł. Nie myślałem nawet, że to mną tak wstrząśnie.

Przez trzy miesiące od upadku pytałem w kioskach o SS aż sklepikarki zaczęły się mnie bać. Potem zacząłem kupować was mając nadzieję, że wypelnicie pustkę powstałą w moim życiu. Miałem wobec was wysokie wymagania bo połowa redakcji pracowała kiedyś w SS-ie. Niestety srode się zawiodłem. W niczym nie przypominał Secreta. Kiepskie recenzje, brak stałych działów tematycznych (jak choćby Cyberpunk, Felieton, X-Files, Kroniki RPG, Star Wars) i jeszcze to poczucie humoru... Nigdy nie zapomnę jak w którymś numerze napisaliście że kawały zawarte w Glupkach z Kosmosu są niesmaczne. To ciekawe jakie kawały wy lubicie. Może o Masztalskim i jego nieodłącznym towarzyszu Eciku (albo jakoś tak). Czy wy naprawdę myślicie że tworzycie dobre pismo? Jeśli tak to obrażam.

Z poważaniem Gonzurin

PS. Wiem że ten list nie ma tak naprawdę żadnego sensu, ale w jakiś sposób musiałem rozładować frustrację.

SS zbankrutował, bo nikt go już nie chciał czytać. Między innymi dlatego, że mnóstwo miejsca było zapchane takimi bzdetami, o których piszesz. Jeśli chodzi o Glupków z kosmosu, Randall własnoręcznie

napisał, że to jest syf w związku z czym opinia ta jest ogólnie obowiązująca. Żarty w tej grze są nie tylko niesmaczne, ale przede wszystkim debilne. Ot, tak mniej więcej dla ludzi z IQ szympansa drogi, kolego Gonzurin (a propos, czy to jakiś rodzaj malpy?).



### Dajcie Final Fantasy i nie czeplajcie się Randalla

Chciałbym już na wstępie napisać, że Art Of Magic jest świetny! Czy jest chociaż najmniejsza szansa, abyście dali do któregoś Clicka grę z serii Final Fantasy (7 albo 8). Jeżeli nie, to dlaczego? Czy grę, która zostanie umieszczona na CD wybiera jedna osoba, czy robi to cała redakcja? Dlaczego wszyscy czeplacie się Randalla? W ostatnim Clicku! Ktoś napisał, że jest on „hamski”. A on ma specyficzne poczucie humoru (istnieje też coś takiego jak tolerancja). Co jest powodem tak głębokiej (powiedzmy braterskiej) miłości między Randalle a Froggerem? Czy często otrzymujecie wulgarne listy od czytelników?

Miecho

Final Fantasy zajmuje za dużo płytek. Musielibyśmy znacząco podnieść cenę, a tego by przecież nikt nie chciał, prawda? Generalnie publikujemy gry umieszczone na jednej płytce, a od czasu do czasu na dwóch płytkach (np. w tym numerze). Proces wybierania programów wygląda następująco: wysyłamy ofertę do dystrybutorów gier, otrzymujemy listę tytułów, które można kupić wraz z cennikiem, Frogger wybiera programy, które mu się podobają, Randall wykreśla z listy te badziewia i wybiera hitowe gierki. Hitowe gierki idą na płyty, wy przysyłacie mnóstwo pochwalnych listów :).

Frogger kocha Randalla jak starszego, mądrzejszego brata, od którego może się wiele nauczyć zarówno w materii prywatnej, jak i zawodowej. Dziewczyna Froggera jest z tych nauk zadowolona, choć oczywiście i tak wie, że nie ma to jak ręka Mistrza :) [Tak, faktycznie w kwestii ręki, szczególnie prawej, Randall jest nieźle oblatany – Frogger]

Jeśli chodzi o wulgarne listy, to niestety jest to zmoza każdej redakcji. Kiedy Randall pracował w radio, zdarzały się również telefony o wulgarnej treści. Szczególnie często trafiało się to nocami, kiedy audycje prowadziły dziewczyny. Cóż, nocna pora i żeński głos budzą widać niezdrowe emocje u różnych frustratów.



W KRZYWYM  
ZMIERCIADLE



Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV • Kino & DVD

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD

CLICK!

# FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Tuż przed premierą

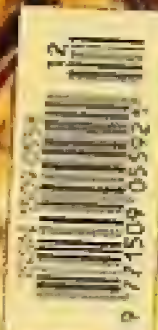
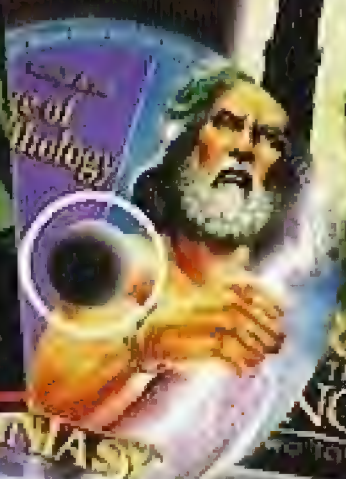
## Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj

## DragonBall

Znajomi Frankensteina

## Słynne potwory



Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia

Wywiad z

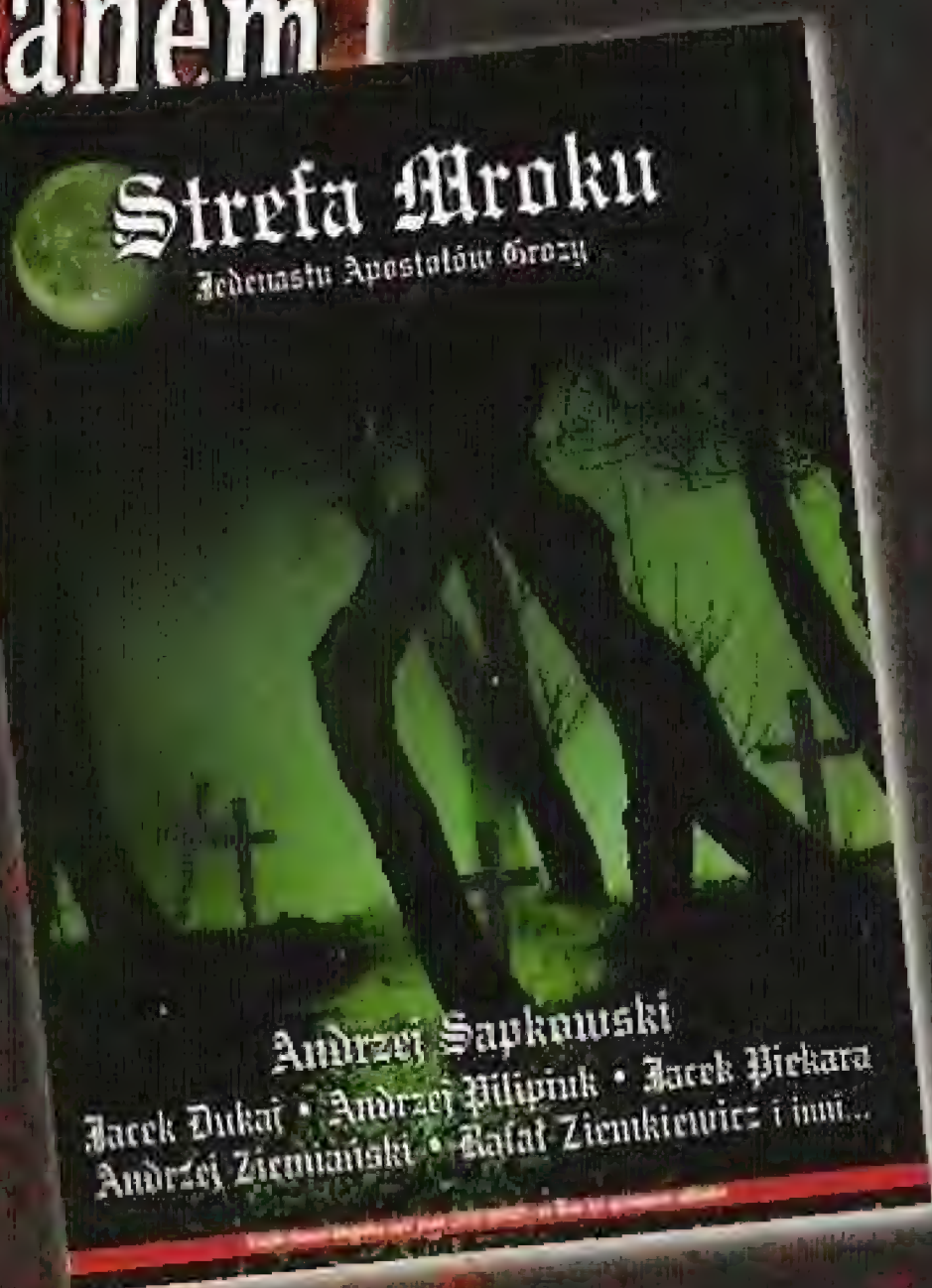
Adrianem

Chmiel

Strefa Grozy  
Jedenastu Apostolów Grozy

### W najnowszym numerze:

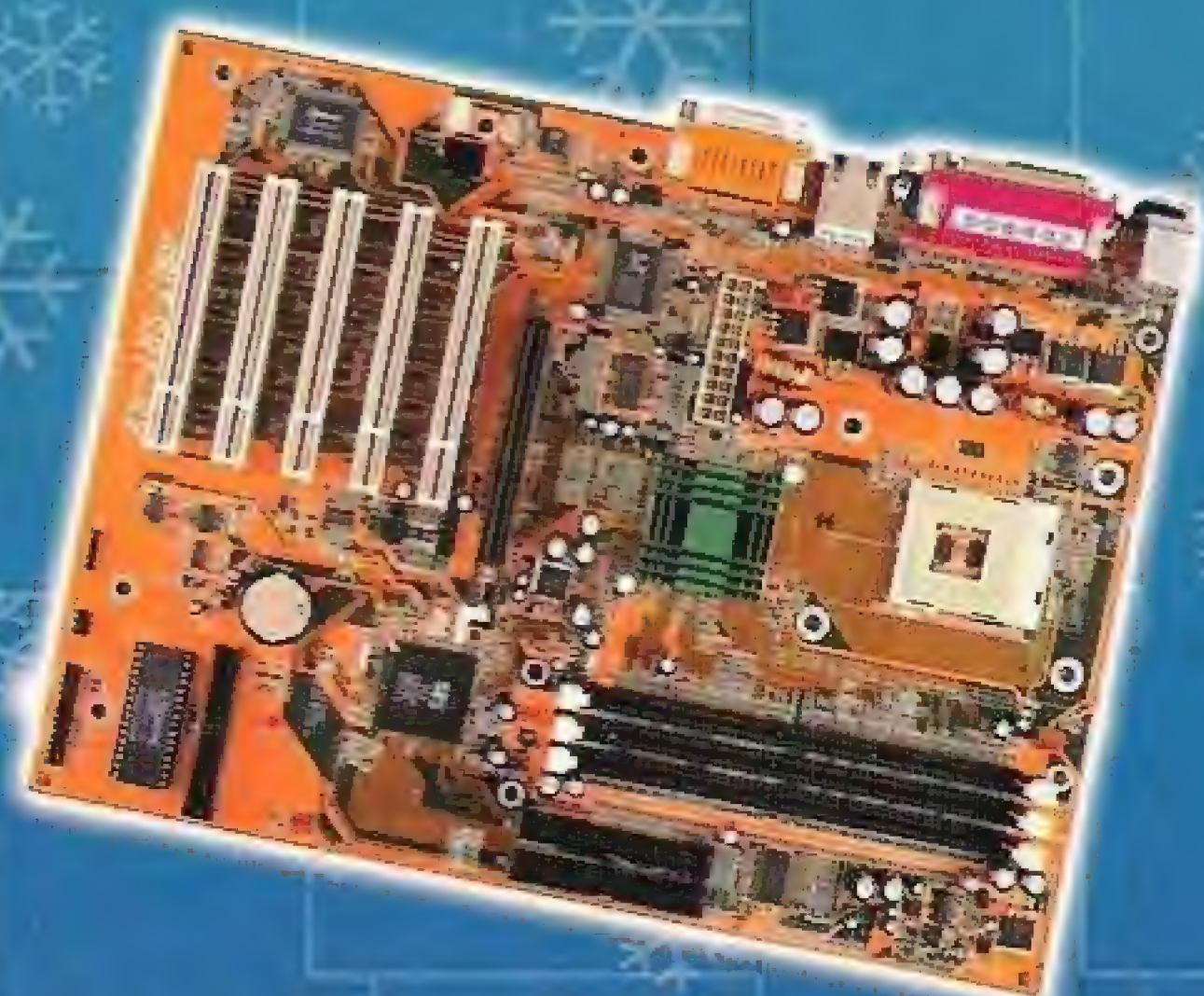
- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD





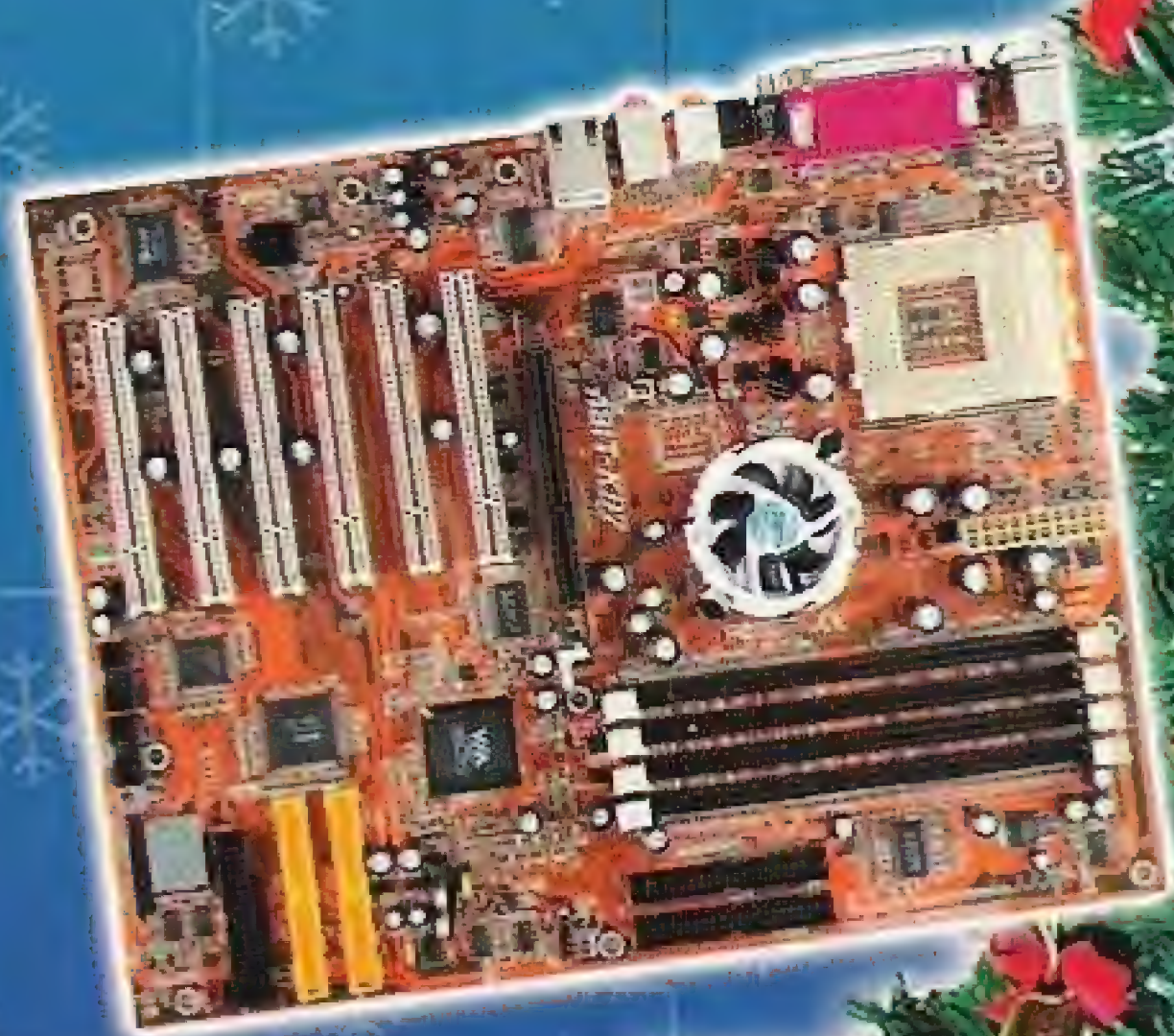
# KONKURS ŚWIĄTE

## Do wygrania extra nagrody!



Płyta główna  
Abit KF7-RAID

Płyta główna  
Abit SR7-8



Nagrywarka  
LG 48x16x48x



Święcący zestaw  
V3 CoolMood



# CZNY CLICKA!

## ZASADY ZABAWY

Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

**7164**

W treść wiadomości SMS prosimy wpisywać następujący kod:

**CL.CN.#**

Gdzie # oznacza odpowiedź na następujące pytanie konkursowe:

Na zdjęciu poniżej znajduje się lekko zmieniona podobizna...



A) Red. naczelnego CLICKA!

B) Redaktora Joela

C) Sekretarz redakcji

D) Myszki Miki

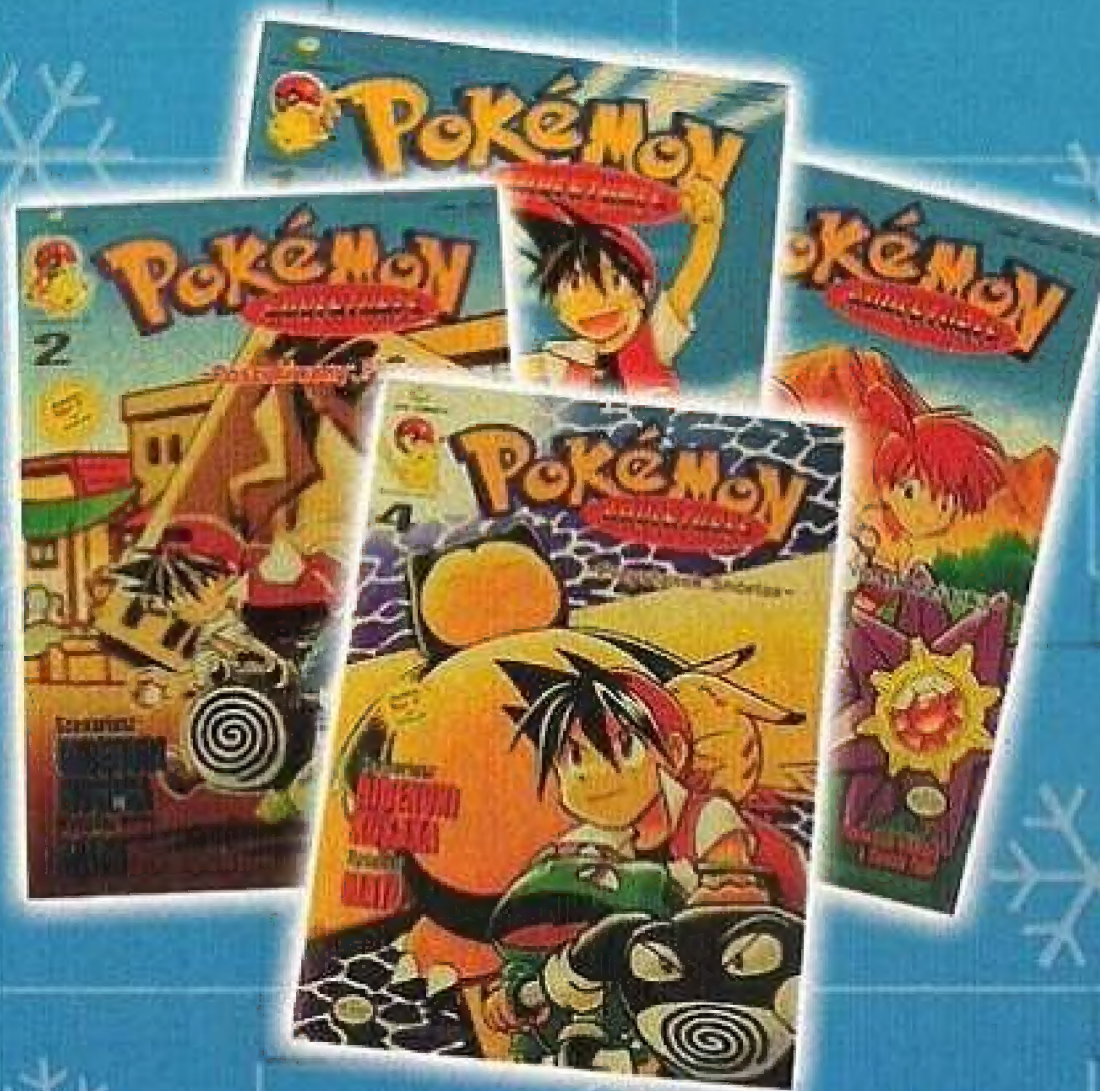
Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł + VAT (czyli tyle samo, ile znaczek pocztowy). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea).

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość skontaktowania się z uczestnikiem konkursu!

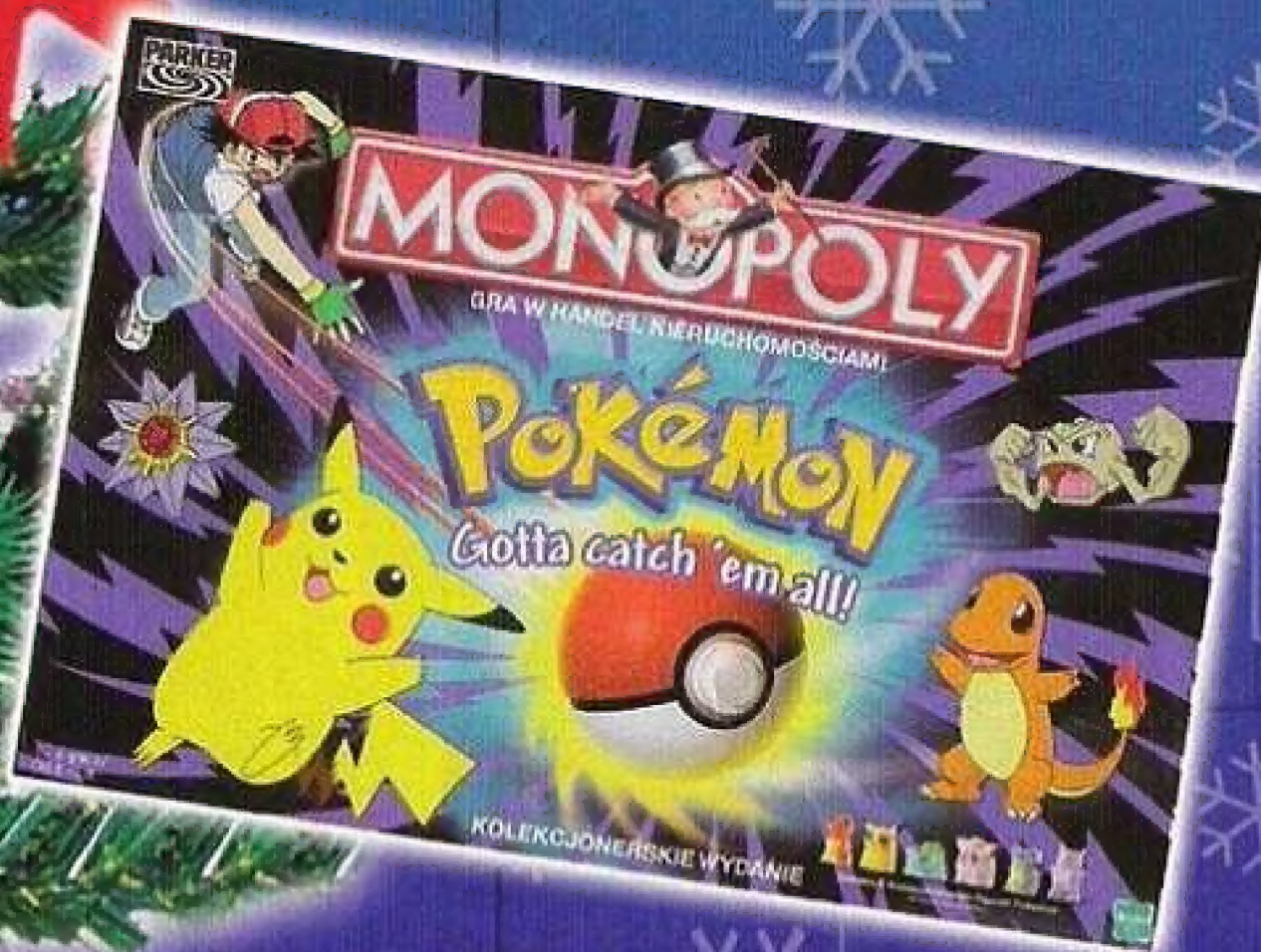
Na odpowiedzi czekamy do 6 stycznia 2003

Nagrody ufundowali:  
sklep [www.4max.com.pl](http://www.4max.com.pl)  
firma AB S.A. Wrocław  
sklep [www.sklepwgk.pl](http://www.sklepwgk.pl)  
ITI Cinema  
Wydawnictwo JPF  
firma Hasbro

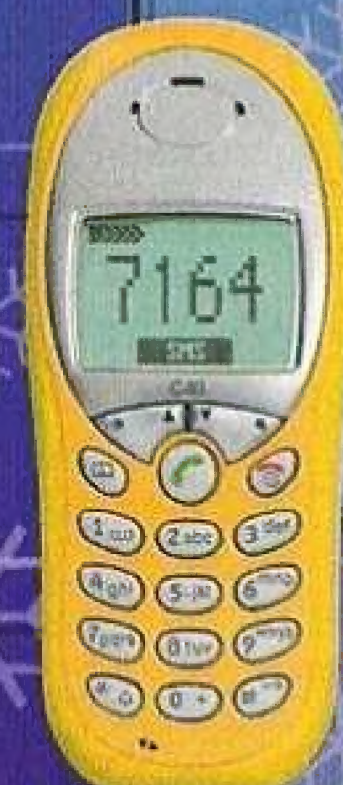
Zestaw  
komiksów  
Pokemon



20 kaset  
Dragon Ball Z



Pokemon Monopoly





# MEGA AKCJE W REDAKCJI

CZ. 1

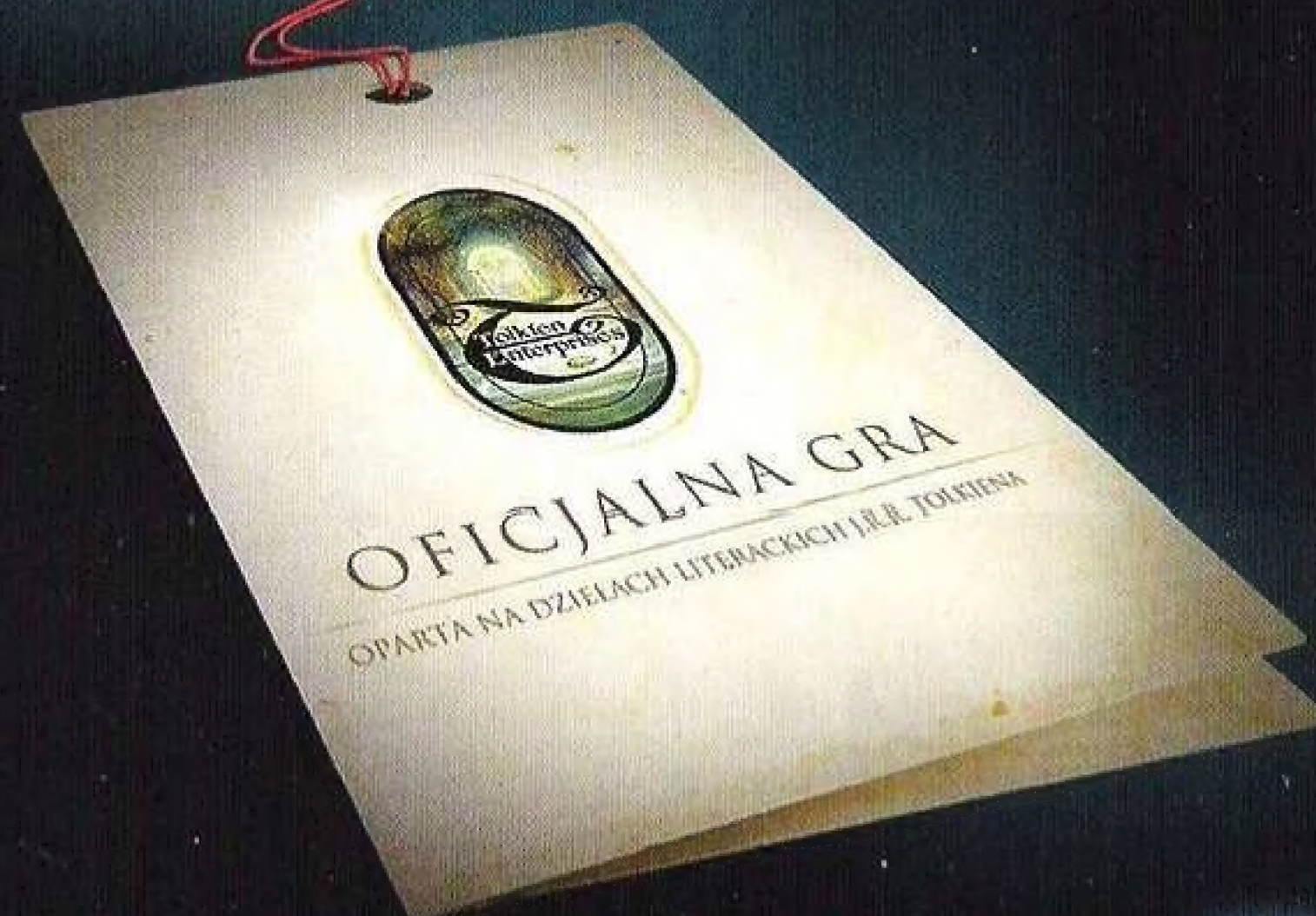
©2002 MARCIN KUŁAKOWSKI





# WŁADCA PIERŚCIENI

— DRUŻYNA PIERŚCIENIA —



Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. Przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.

www.play.it.pl



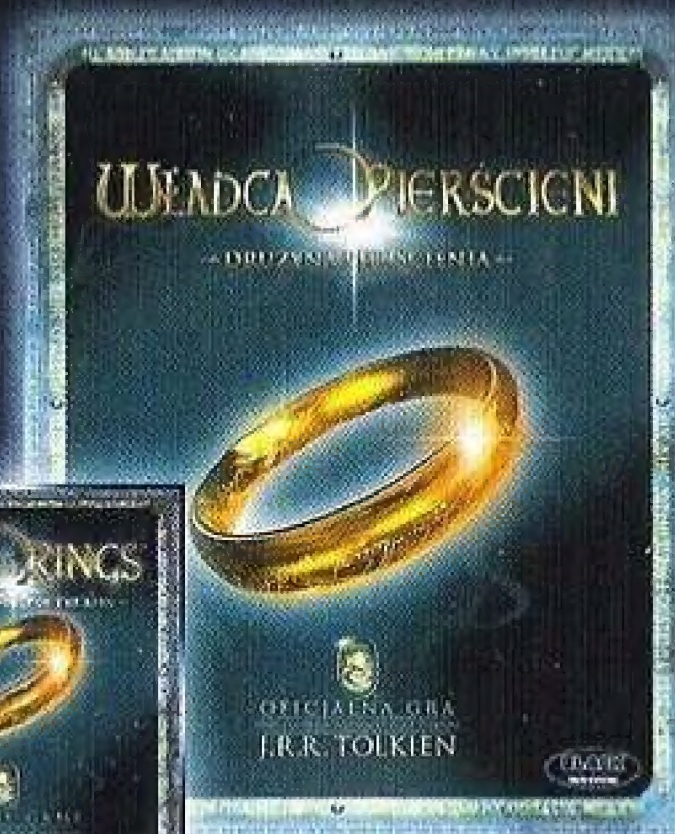
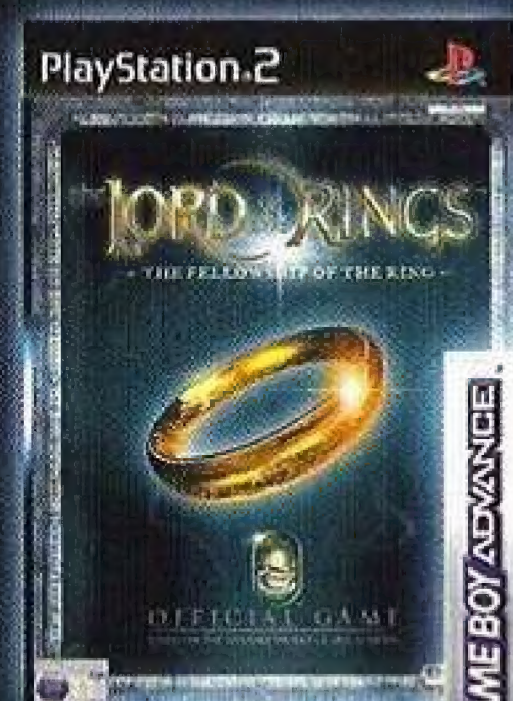
PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

PL

POLSKA WERSJA



"The Fellowship of the Ring" interactive game ©2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring", and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, © and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo.



# HOTEL GIANT ZA 29.99

## Już w sprzedaży!

Kartonowe  
pudełko,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę

Dwustronna  
zawieszka na drzwi  
(Na drugiej stronie jeden  
z sześciu śmiesznych tekstów)

Płyta CD  
z grą

Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
o grze oraz  
wkładkami do płyty

Dokładna  
instrukcja do gry



## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży znajduje się nowa gra - Hotel Giant za 29,99 zł! Wciel się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź małego zajazdu, zaprojektuj jego wnętrze i zarządzaj finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności tak, by przyciągnąć do niego jak najwięcej gości - co ważniejsze, zadowolonych gości! Nie będzie to łatwe zadanie, ale warto spróbować! Gdy będziesz grał, zawieś na drzwiach naszą zawieszkę - nikt Ci nie będzie przeszkadzał! Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie [www.extragra.com](http://www.extragra.com)

Już w kioskach nowa  
eXtra Gra - Wielkie Hity:



### Baldur's Gate

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!  
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa  
eXtra Gra 100% Sportu:

### SKI PARK

MANAGER  
Zbuduj swoje Zakopane

za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU  
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)**